

Deportes al EXTREMO
Call of Duty: World at War
Spider-Man Web of Shadows
Guitar Hero On Tour Decades
Little King's Story
CLUB NINTENDO
Venezuela Bs.f. 7.50
Ecuador 2,50 Dólares
Revista Oficial de Nintendo
Las 20 descargas más populares para Wii
Mega Man 9
Además
· ¿Qué hay dentro de...?
· Especial Amistad
· CN Profile
Galería
· Castlevania
Wii Ware
World of Goo
My Life as a King
Dr. Mario Online Rx
My Pokémon Ranch
Consola Virtual
Star Fox 64
Super SFII: The New Challengers
Super Mario RPG
TLOZ: Ocarina of Time
Año 18 No.2


CLUB NINTENDO
MEGAMAN 9
© 2008 Capcom

SUMARIO





ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS



La Amistad en los Videojuegos



En este mes tan esperado, hemos decidido realizar un artículo especial acerca de la amistad en los videojuegos, donde descubrirás lo valioso que es formar vínculos con las personas que estimas, ya que de alguno u otra forma, siempre te van a acompañar para darte una mano.

62

El Ojo del Cuervo

Estamos de regreso con la sección El Ojo del Cuervo, presentándote lo último en cuanto a filmes y juegos de video se refiere. En esta ocasión te platicaremos sobre dos diferentes películas de **Resident Evil**, una que apareció directamente a DVD y otra exclusiva para Japón.

80



ISSN 1665-7888



DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL/ VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTOR DE OPERACIONES AMÉRICA DEL SUR
Luis Castro

GERENTES GENERALES
CENTROAMÉRICA Carlos Garrido
COLOMBIA Marta María Jiménez
ECUADOR Hernán Crespo
VENEZUELA María Rosa Velandia
GERENTE GENERAL CHILE
Sra. María Eugenia Goiri

ÁREA COMERCIAL
DIRECTOR COMERCIAL USA/PUERTO RICO
Guillermo Plahn
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD USA E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Y MARKETING PUERTO RICO
Miguel Ángel Chala
GERENTE DE VENTAS CHILE
Bettina Chiffelle
JEFE DE VENTAS PERÚ
Carmen Rosa Villanueva
JEFA NACIONAL DE VENTAS ECUADOR
Cristina Luzón M.
EJECUTIVA DE VENTAS GUATEMALA
Nidia Beltetón

FINANZAS
DIRECTOR INTERNACIONAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Ernesto Cervantes
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS MÉXICO
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
COORDINADORES DE MARKETING MÉXICO
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea
GERENTE DE INTELIGENCIA DE MERCADOS USA/PUERTO RICO
Mariana Toledo

CIRCULACIÓN
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN MÉXICO
Sylvia Cañas
DIRECTOR DE PUNTO DE VENTA USA/PUERTO RICO
John Jairo Mejía
GERENTE DE CIRCULACIÓN COLOMBIA
Sergio Díaz
GERENTE DE CIRCULACIÓN CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza

CIRCULACIÓN
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas
DIRECTOR DE MERCADEO AL CONSUMIDOR USA/PUERTO RICO
Roberto Ruvalcaba
GERENTE DE SUSCRIPCIONES USA/PUERTO RICO
Nilda Gómez
GERENTE DE SUSCRIPCIONES CHILE
Patricia Rosales

LICENCIAS
Good Housekeeping
VICEPRESIDENTE DE EDICIONES INTERNACIONALES
Kim St. Clair Bodden
VICEPRESIDENTE DE ESTADOS UNIDOS
Ellen Levine
DIRECTORA DE REINO UNIDO
Lindsay Nicholson
DIRECTORA RUSIA
María Vinogradova
DIRECTORA FILIPINAS
Boty Kho

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
José de Jesús Cabrera "Takao"

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN MÉXICO
Víctor Hugo Salas Martínez
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN USA/PUERTO RICO
Miguel Ángel Armendáriz
GERENTE DE PRODUCCIÓN AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN COLOMBIA
María del Pilar Sosa
ASESOR DE PRODUCCIÓN
Fral Zárraga
TRÁFICO
María de Lourdes Lujano



TELEVISA PUBLISHING INTERACTIVE MEDIA
CEO Eduardo Michelsen
EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL VICEPRESIDENTE Rodrigo Sepúlveda
VICEPRESIDENTE EDITORIAL Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera
VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO Ricardo López Íñiguez

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 2. Fecha de publicación: Febrero 2009. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8036, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-00 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Íñiguez, tel. 52-61-26-00. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-81, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4880-8300. Fax: (5411) 4880-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6000. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel. (571) 606-9000 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2200, suscripciones@editorialtelevisa.com. • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6900. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070; Fax (562) 596-69-48; suscripciones@televisa.cl, www.televisa.cl. • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: Venefel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

EDITORIAL

AÑO XVIII No. 2 FEBRERO 2009

Este mes es un pretexto perfecto para reunirte con tus cuates y disfrutar de los mejores juegos cooperativos o competitivos de Nintendo; podrías iniciar la fiesta con **Mario Party**, **Mario Kart** o **Super Smash Bros.**, para luego seguirte con **Call of Duty** o **Quantum of Solace** que son de los *multiplayer* mejor realizados que hemos visto en los últimos años; pero si en tu grupo de amigos lo que impera es el amor por la música, qué mejor que subirte al escenario (al menos al de la cochera) y aventarte unas cuantas rolas en **Guitar Hero** o **Rock Band**. Con juegos como éstos, el aburrimiento no tendrá espacio, pues hasta quienes les toque turno de espectador, estarán entretenidos viendo las hazañas que hacen ante el monitor.

El inicio del 2009 ha estado tranquilo en cuanto a lanzamiento de juegos se refiere, no obstante las compañías fuertes han dejado ver algunas de sus promesas que han llamado nuestra atención, como en **Tenchu Shadow Assassin** para Wii, desarrollado por Acquire, empresa que inició el proyecto hace diez años y lo ha llevado bien desde entonces, con una reciente entrega en el Nintendo DS publicada por Polygon Magic y distribuida por Nintendo. Así, por primera vez veremos la acción ninja con características especiales mediante los mandos del Wii, conservando los golpes finales que generas al emular los movimientos reales con los controles. Además, te pondremos al tanto de las últimas aventuras de **Spider-Man**, la acción incesante en el campo de batalla de **Call of Duty World at War** y las intensas batallas ninja en **Naruto**. Por si fuera poco, te mostraremos toda una gama de opciones para la Consola Virtual y WiiWare, así como las secciones más pedidas de tu revista Club Nintendo.

Como puedes ver, no hay justificación para que este mes no disfrutes de tu pareja o amigos con lo mejor de Nintendo; recuerda que seguimos esperando tus comentarios sobre el calendario que incluimos el mes pasado, ya que más adelante entregaremos la segunda parte con imágenes de los mejores lanzamientos para este 2009.





NINTENDO DS
Nintendo
START
SELECT
NINTENDO DS™
...es para todos
Nintendo DS es una marca registrada de Nintendo. © 2008 Nintendo.

La imagen



Luego de que Konami arrancara sus juegos en el Wii con esta nueva franquicia, han pensado en una secuela, pues la aceptación fue bastante y qué mejor que checar nuevas alternativas de juego con el Nintendo DS, así, ya tendrás disponible la siguiente aventura de **Elebits**, con todas las características que viviste en la primera edición, pero con objetivos novedosos que te mantendrán entretenido a través de la pantalla táctil. Si quieres más información, échale un ojo a la...

...Página 58


Elebits™
The Adventures of Kai and Zero
© 2009 Konami



¡Hola, mi querido **Dr. Mario**! Tengo unas preguntas que espero tú me puedas contestar y también deseo que sigas cuidando muy bien de la princesa y de tu reino.

1. ¿Es cierto que ya salió un nuevo **Banjo-Kazooie**? De ser así, ¿me podrían decir si ya está disponible la versión de Wii?

2.- ¿Saben si Capcom tiene planes futuros para sacar un juego de **Mega Man X9**? Pues soy un gran adicto a los juegos de este icónico personaje azul.

3. ¿Ya tiene fecha de lanzamiento el título **Dead Rising: Chop Till You Drop** de Capcom? Pues me llamó mucho la atención.

4.- ¿Es cierto que el nuevo Nintendo DSi no contará con la entrada para los cartuchos de Game Boy Advance como la tiene el actual?

5.- ¿Es verdad que en el **Super Smash Bros. Melee**, si eliminas a 20 retadores en Cruel Melee, desbloqueas a **Sonic**?

Ulises Cruz Aguilar
Vía correo electrónico

De que Rare se puso las pilas y sacó una nueva versión de su prolífera franquicia es totalmente real, sin embargo, no hay forma de que llegue a la consola casera de Nintendo, pues como debes saber, los creadores de Banjo tienen un contrato con Microsoft, lo que imposibilita la acción de un *port* para Wii. De cualquier forma, no hay que darse por vencido, porque la exclusividad no aplica para consolas portátiles, ergo, quizá más adelante podríamos ver algo de acción de este dúo dinámico en el Nintendo DS o DSi.

Por el momento, la gente de Capcom está contenta con los resultados de la nueva aventura del héroe robótico en su serie clásica, la cual les quedó perfecta, retomando el concepto clásico en gráficos, sonido y *gameplay* de hace 20 años en el NES. ¿Harán lo mismo con la serie **X**? Aún no lo sabemos, sería increíble que así pasara para darnos gusto a todos los fans de **Mega Man**, por supuesto, si nos llegamos a enterar de algo, enseguida lo publicaremos. Continuando con Capcom, **Dead Rising: Chop Till You Drop** tiene una fecha de enero 20, por lo tanto, ya debería estar en la mayoría de las tiendas, quizá sea cuestión de días para que lo encuentres y vaya que te lo recomendamos, no sólo se trata de un juego de zombis, es una aventura con humor, acción y situaciones fuera de lo convencional que será de tu total agrado. Pronto te traeremos más información para que conozcas todos los detalles de este gran título para Wii.

Para volver al Nintendo DS una consola aún más compacta, con pantalla de mayor tamaño y nuevas ventajas como la cámara digital, navegador de Internet integrado y otras tantas maravillas, se necesitan hacer ciertos sacrificios, en este caso fue omitir la entrada para los cartuchos de Game Boy Advance que, si bien era útil para expandir la videoteca de tu portátil, no siempre se utilizaba. ¿O tú cuántas veces jugabas títulos de GBA en el DS?

No, mi estimado Ulises. En la versión de **Smash Bros** de Nintendo Game Cube no se puede jugar con **Sonic**, es un simple rumor que apareció por Internet y que sigue atrapando a uno que otro inocente, pero es totalmente fácil, en cambio para el Wii sí puedes habilitar a **Sonic**, sólo necesitas juntar 300 encuentros en Brawl o lograr que se una a tu cruzada en la modalidad Subspace Emissary, una tercera opción es terminar el modo Classic con 10 personajes.

Se hablaba comentado -por parte de los fans- que **Sonic** sí estaría para la versión de Nintendo GameCube, pero como debes saber, sólo fue un rumor que se hizo realidad pero hasta el Wii; lo mismo ocurrió con **Snake**. Para **Brawl**, el rumor corrió sobre **Mega Man**, así que si tenemos suerte, quizá y sólo quizá, llegue en la siguiente edición.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Esta es la primera vez que les escribo y espero publiquen mi carta, su revista es excelente. Los vi por primera vez en el Nintendo Tour de Guadalajara, estuvo genial, ¿no?, bueno, vamos al grano:

1.- Si comprara el juego **Rock Band 2** con los instrumentos, ¿podría jugar la primera edición y utilizar los de la secuela?

2.- Si consigo un USB Wi-Fi de Nintendo de los viejos ¿podría utilizarlo para el Wii?

3.- ¿Cuándo sale a la venta **Fire Emblem Shadow Dragon** para Nintendo DS?

4.- ¿Es cierto que saldrá a la venta un **Guitar Hero Metallica** y otro de los Beatles?

5.- Esta pregunta se la hice a Pepe en el Nintendo Tour: ¿cuándo sale el juego **Baroque**? Es que en la revista de mayo hicieron un comentario sobre este juego y me agradó, pero no lo he visto por ningún lado.

Bueno, eso es todo, espero me respondan. Ojalá haya otro tour y nos veamos de nuevo. ¡Hasta pronto!

Ángel Padilla Velasco
Guadalajara, México

¡Qué tal, Ángel! Los instrumentos de **Rock Band 2** son plenamente compatibles con la versión anterior, así que no tendrás ningún problema, de igual forma ocurre con los volúmenes adicionales que aparecieron para complementar la falta de canciones y descargas *online* en dicha edición. Lo mismo ocurre con **Guitar Hero**, las guitarras son compatibles, sólo que no tendrás la opción del rasgueo con la segunda línea (táctil) que ofrece la guitarra del **World Tour**.

Sí puedes utilizar el USB, de hecho lo que hace es conectarse a la computadora (que está enlazada a Internet vía cable RJ45) para abrir un canal que convierta la señal alámbrica a inalámbrica. Sin embargo, en ocasiones es complicado conseguir este accesorio, así que también podrías adquirir un adaptador ordinario (o ruteador) para proveer de señal Wi-Fi a tu consola.

De hecho ya tiene un par de meses que salió la nueva versión de **Fire Emblem** para el Nintendo DS, conserva su estilo de estrategia/RPG, pues se trata de una recreación del primero que se titulaba **Fire Emblem: Ankoku Ryu to Kikari no Ken**, por tanto, es una excelente opción para los fans que por obvias razones no tuvieron la oportunidad de checar cómo inició todo en esta saga tan importante creada por Intelligent Systems.

La versión de Metallica cada vez se acerca más a una realidad para la franquicia de **Guitar Hero**, el juego está siendo desarrollado por Neversoft y como es tradición, lo distribuirá Activision. Aún no se ha comentado sobre su fecha de lanzamiento, pero al ritmo como han aparecido las ediciones anteriores, lo más probable sería que saliera durante el primero o segundo cuarto del año. Para continuar con la idea de **World Tour**, también se hará uso de todos los instrumentos para que interpretes cada una de las mejores rolas de esta banda tal como ocurrió con Aerosmith.

Por último, **Baroque**, el novedoso título (RPG) Role Playing Game de Atlus ya está disponible desde abril del año pasado e incluso nosotros, en su momento, te mostramos un *review* con todos los detalles de esta aventura de fantasía, te recomendamos que lo busques bien, pues realmente vale la pena por su historia y calidad visual.









¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Cómo está todo por allá, doc? Espero que bien, salúdame a **Sonic** y a tus demás compañeros de batalla. Bueno, pasemos a las preguntas:

1.- ¿Qué es el Canal Wii Speak y cuándo podremos descargarlo?

2.- ¿El juego **Rayman Raving Rabbids TV Party** incluye la *Wii Balance Board*?

3.- ¿**Sonic Unleashed** es exclusivo para Wii o está en otras consolas?

4.- ¿Habrá una expansión para **Super Smash Bros. Brawl**?

5.- Por último, ¿hay nuevas noticias de **Pikmin 3**?

Eso es todo, ojalá me contestes en la revista porque ya van cinco veces y nunca me han respondido ni siquiera en mi correo.

Iker Alexander de Gandiaga
México, DF

El Wii Speak Channel ya está disponible desde el lanzamiento de **Animal Crossing** y el Wii Speak, pero sólo está activado para aquellos que posean dicho accesorio, pues se incluye una clave que te permite descargar el canal una vez que hayas comprado tu aparato comunicador y así inicies tu nueva etapa de charla vía voz –y Mii- a través de tu consola.

No, de hecho el único juego que incluye la *Balance Board* es **Wii Fit**, los demás títulos se venden de forma independiente, sin embargo, es probable que hagan paquetes especiales para algún otro juego, pero por el momento no hay nada confirmado. De cualquier forma, podrás divertirte bastante con el puro juego (**Rayman Raving Rabbids TV Party**), pues incluye una extensa cantidad de minijuegos para que disfrutes en compañía de tus amigos o familia.

Sonic Unleashed salió para todas las consolas caseras existentes, pero por lógicas razones, la versión de Nintendo Wii posee diferente modo de controlar los movimientos del personaje gracias a los sensores de distancia y tecnologías del Wiimote y Nunchuk, es por ello que te recomiendo ampliamente la versión de Wii, así tendrás una experiencia de juego única.

Cambiando de tema a **Super Smash Bros.**, si recuerdas, Nintendo no se ha caracterizado por las "expansiones", por lo tanto, no creo que tengan pensado en una para el título que mencionas. De hecho, lo más indicado sería una nueva secuela para **Brawl**, pero nada que ver con expansiones. Eso sí, no sabemos si Nintendo tiene en sus planes algo para superar lo conseguido en **Brawl**, aunque imaginamos que siguen cosechando sus éxitos y no creemos que en lo inmediato haya secuela, al menos no tan pronto. Tampoco se han revelado más noticias sobre **Pikmin 3**, esperemos a ver qué anuncian en el próximo E3, pues ya sabes que las compañías guardan sus buenas cartas para ese tipo de eventos.

¡Hola, **Dr. Mario**! Te saludo porque quiero decirte que Club Nintendo es la mejor revista de todo el mundo, con mis 10 años que tengo puedo descubrir *bugs*, *glitches* y trucos en los juegos de Nintendo (porque es la única marca que prefiero). Bueno, en fin ahí, vienen todas mis preguntas:

1.- Esta es una de las más populares, ¿Saldrá **Super Mario Galxy** para el Nintendo DS? Es que un día navegando por You Tube vi un video el cual me dio más y más dudas.

2.- ¿Van a sacar el juego **Grand Theft Auto IV** Wii? Mi amigo dice que lo van a lanzar y el Internet dice que no... ya me confundí.

3.-Ya sé que **Super Mario 64** salió para la Consola Virtual, pero quiero saber si Nintendo le dio una remodelada al juego, porque quiero saber si todavía están ahí los *bugs* del juego, para luego grabarlos todos (hasta los 67 que me sé), y si es así igual con todos los juegos de la Consola Virtual, como **Ocarina of Time**, **Star Fox 64**, **Super Smash Bros.**, etc.

4.- ¿Nintendo sacará modelos nuevos para sus consolas Wii y DS aparte de los ya existentes?

José Daniel Caballero
Vía correo electrónico

No te dejes engañar, José. Por Internet salen cientos de rumores sobre títulos que supuestamente van a salir para una consola en específico, pero muchos de éstos sólo son fraudes o suposiciones de lo que a la gente le gustaría tener. Te recomiendo que te mantengas al tanto de Club Nintendo en cualquiera de sus canales de comunicación, allí daremos todas las noticias oficiales para que no te malinformes por otros medios. Se ha dicho de **Mario Galaxy**, de una adaptación de **Ocarina of Time** e incluso de un **Smash Bros.** para Nintendo DS (entre otras cosas), sin embargo, ninguna de esas opciones es verdadera.

Grand Theft Auto nada más viene en camino para el Nintendo DS y no para Wii, aunque muchos quisiéramos que así fuera, pues sería interesante ver qué lograría Rockstar Games con las novedades del Wii en esta popular franquicia. Quizá viendo los números y la aceptación de **Chinatown Wars**, sus desarrolladores se animen para programar una primera entrega en Wii, así que sólo falta esperar y ver resultados, mientras tanto, a cruzar los dedos.

Las versiones de juegos clásicos en la Consola Virtual son tal cual los viste hace años, es decir, se conservan los detalles de programación y trucos que puedes sacar a través de tus avances. Esto para conservar la esencia de los títulos, aparte de ser un tributo para sus respectivas consolas de origen. Por lo tanto, no te preocupes, si tenías un truco para **Smash Bros. 64**, también lo podrás realizar en la versión de descarga para Wii. ¿Nuevos modelos de Wii y DS? Nada por el momento, sólo lo recién anunciado con el Nintendo DSi que esperemos pronto tener en nuestras manos.

Ya estamos en cuenta regresiva para el lanzamiento de **Grand Theft Auto Chinatown Wars** para Nintendo DS, el cual marca la primera incursión de esta franquicia en Nintendo, ojalá se animen y también lo hagan en el Wii, sería un éxito rotundo.



¡Hola, amigos de Club Nintendo! Les escribo porque tengo unas preguntas que hacerles y para felicitarlos por la gran revista que hacen cada mes. Estas son mis preguntas.

1.- ¿Para qué fecha saldrá el nuevo Nintendo DSi? Porque lo estoy esperando con ansias ya que pinta para ser una de las mejores consolas portátiles por sus nuevas funciones y aplicaciones.

2.- ¿Cuándo saldrá aquí en América el juego de **Pokémon Platinum**?

3.- ¿Van a sacar juegos para Nintendo DSi en donde se utilice la cámara?

Bueno, espero que me respondan mínimo en mi correo porque son de aquellas preguntas que no me dejan dormir tranquilo.

José Roberto
El Salvador

En Japón ya está disponible desde el año pasado y es probable que para América lo tengamos disponible durante los próximos meses, ¿cuándo exactamente?, eso sí no lo podemos asegurar, pues Nintendo no ha dado comunicados oficiales al respecto. Mientras, ve juntando tus billetes porque seguramente cuando aparezca en nuestro continente, también lo harán múltiples títulos que serán de tu interés.

Pokémon Platinum es otro de los casos sin resolver, al menos en la fecha de lanzamiento para América, lo que sí te podemos comentar es que conserva las cualidades de sus antecesores como la conexión Wi-Fi y la amplia variedad de personajes. Nintendo hace unos meses lanzó la reciente edición de Pokémon Ranger para el DS y por lo tanto, queremos pensar que dentro de algún corto tiempo, ya tendrán lista la esperada edición **Platinum**. Por último, es un hecho que los desarrolladores harán juegos utilizando las nuevas características del Nintendo DSi; quiénes se animarán primero y con qué juegos, no lo sabemos, pero verás que pronto no sólo se usará la cámara para tomar fotos, sino también para interactuar en tus juegos favoritos, al menos eso esperamos nosotros.



¡Hola, **Dr. Mario**! Antes de decirte mis dudas quiero felicitarlos porque de todas las revistas de videojuegos que llegan a mi país (Costa Rica), me atrevo a decir que ésta es sin duda la mejor y por ello la colecciono desde hace como año y medio; y, aunque es la primera vez que te escribo, espero que contestes mis dudas, ya que si tú no puedes, ¿quién podrá?

1.- ¿Es cierto que RARE va a sacar una tercera versión de **Killer Instinct** o es un rumor de Internet?

2.- ¿Cuándo salen a la venta los juegos **Day of Crisis** y el nuevo juego de **Sonic**, ambos para Wii y **Spore Creatures** para Nintendo DS?

3.- ¿Es cierto que van a lanzar una nueva entrega de **No More Heroes**? De ser así, ¿cuándo estaría disponible?

4.- ¿Cuándo estará listo el nuevo juego de **Pro Evolution Soccer** para Nintendo Wii?

5.- ¿En qué fecha estará disponible el **Wii MotionPlus**? Es que me estoy muriendo de ganas por jugar con él, así como de checar la nueva sensibilidad del control.

Luis Ching
Vía correo electrónico

Nos da gusto que te entretengas y te mantengas informado con lo que escribimos, para nosotros es emocionante poder ofrecerles las novedades de una pasión tan grande como la que tenemos por Nintendo, así que aprovecho para darle las gracias a todos los que nos siguen mes con mes, puesto que es por ustedes que tenemos esta comunidad que esperemos siga por muchos años más.

Pasando a las respuestas, se ha dicho que RARE ha pensado en una tercera entrega de **Killer Instincts**, pero no se ha concretado nada, en un supuesto caso que se lograra, ellos necesitarían planear bien sus objetivos. Cuando salió el primero, implementaron el sistema de combos que no tenían otros títulos como **Street Fighter** o **Mortal Kombat**, pero al día de hoy, hay tantas franquicias con un abanico tremendo de opciones y estilos de juego que sería difícil innovar tanto como en 1994. Ojalá que sí lo pudieran desarrollar, con una idea fresca y nuevos personajes que se unan a los recurrentes de las pasadas dos entregas y, por supuesto, de ser así, esperemos que llegue a Arcadia, pues no podría salir para Nintendo por el contrato de RARE con Microsoft.

Nuestros amigos japoneses, para variar, ya tienen disponible este novedoso título de Monolith Soft (**Disaster: Day of Crisis**) desde finales del año pasado, por desgracia, para América no se tiene confirmada una fecha oficial, aunque es un hecho que llegará a nuestras consolas próximamente. Supongo que te refieres a **Sonic Unleashed**, de ser así ya salió desde noviembre del 2008 y es un hecho que debe estar en la mayoría de las tiendas distribuidoras de Nintendo; si no, también puedes pedirlo por Internet a través de alguna página confiable de tu ciudad. **Spore Creatures**, la nueva propuesta de Electronic Arts para el Nintendo DS ya está disponible desde septiembre, así que no tendrás problemas en encontrarlo en las tiendas.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo les va con la crisis económica?, ¿no está afectando al Mushroom Kingdom? ¿Cómo va tu rivalidad con **Sonic**? Bueno, tengo muchas dudas y espero que me las contestes.

1.- ¿Nintendo tiene planeada una actualización del canal Mii? Porque hace mucha falta ponerle ropa y accesorios, ya que de lo contrario, Microsoft les va a ganar con sus avatares y otras novedades.

2.- ¿Es cierto que hay una versión especial del juego de **Metroid VS Halo** para el Nintendo GameCube?

3.- ¿Por qué Nintendo seleccionó la tarjeta SD (*Secure Digital*) y no la Memory Stick que es más común para los dispositivos electrónicos?

4.- ¿Por qué metieron a **Snake** en el juego **Super Smash Bros. Brawl** y no a otros personajes que sí merecían estar ahí, como **Rayman**, **Crash Bandicot** o **Mega Man** por mencionar a alguno?

5.- ¿Es cierto que el Wii MotionPlus gasta mucha batería?

José Carlos Camacho López
Vía correo electrónico

¿Crisis? Sí, tal vez he tenido que hacer más trabajos de plomería por las mañanas y en las tardes hacer promociones en el consultorio para que salga para las composturas del *Go Kart* y un nuevo paquete de raquetas. Aunque en este reino, sí necesito efectivo, basta con golpear un ladrillo y ocasionalmente encuentro unas monedas. Con **Sonic** no hay rivalidad, menos ahora que me ha echado tanto la mano en **Super Smash Bros.**, es un excelente personaje, ¿no crees?

Por el momento no hay actualizaciones planeadas para los Mii, de hecho, Nintendo sigue firme en su idea de tener personajes minimalistas que luzcan parecidos a ti, pero no caigan en la trivialidad de resaltar hasta el mínimo detalle, pues se trata de una caricatura chusca de tu persona, en ocasiones bastante parecida, pero sin intención de llegar a una digitalización precisa. Ya, en serio... ¿a poco te creíste esa de **Metroid VS Halo**? Hace años era la broma de **Mario** contra **Sonic**, pero ya ves que siempre son falsedades que crean algunos usuarios con mucho tiempo libre o rumores que obviamente son evidentes, pues al ser compañías diferentes, se complica un crossover de tal magnitud. No te creas todo lo que lees o escuchas, mejor infórmate con nosotros.

La tarjeta SD es bastante común en dispositivos móviles, cámaras digitales y otros medios, de hecho, más que la *Memory Stick* de Sony, pues generalmente esa memoria se usa con mayor frecuencia en los aparatos de Sony, compañía que en videojuegos es competencia de Nintendo; quizá esa sea otra de las razones por las que los creadores de **Mario** votaron por SD. Por último, cada personaje es valioso para **Brawl**, y sí, faltaron algunos que nos hubiera gustado tener, pero no dudamos que en las ediciones posteriores se amplíe la lista de personajes ajenos a Nintendo. La decisión de poner a **Snake** o **Sonic** se basa en popularidad y acuerdos entre compañías.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

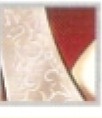
Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

Arte en sobre:
Jimena Álvarez; San José, Costa Rica.
Alejandro Alcalá; Aguascalientes, Ags.
Gabriel Alejandro Sandoval.
Abraham Enríquez Jaime; México, D.F.
Antonio Medina; Sta. María del Oro, Dgo.
Jesús Moreno, Mazatlán, Sinaloa.
Ignacio Monsalve; Antofagasta, Chile.
Leandro González; Maldonado, Uruguay.
Jorge Castañeda; Reynosa, Tamaulipas.
Tomás Abalo; Santiago, Chile.
Emiliano Sánchez; Morelia, Michoacán.
Iván Madrigal; Puruandiro, Michoacán.



Day of Crisis fue de los primeros en anunciarse para el Wii; por fin está disponible en Japón y esperamos que próximamente lo tengamos en nuestro continente, se trata de un título de acción con elementos naturales que te dará gran entretenimiento.

El rombo de la portada
"Al filo de la navaja", en este caso de la espada.







Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 21111	ABC: WII.KOF.Si deseas ver un final diferente...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 61111	ABC: WII.TOS.Al terminar el juego, se abre la opción...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Bleach: Shattered Blade (Wii)	Adventures of Lolo (Consola Virtual)
The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)	The House of the Dead 2 & 3 Return (Wii)
Lego Batman (Wii)	Capcom Classics Minimix (GBA)
Skate It (Wii)	Mario & Sonic at the Olympic Games
Tales of Symphonia: Dawn of the New World (Wii)	Mega Man X (Wii)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C516

CN C517



C518

CN C519

CLUB NINTENDO C520

CN C521

Ejemplo:

Envía — ABC: CT FOTO C520

al — Number: 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

Ejemplo:

Envía — ABC: CT LOGOCOLOR C525 PEPE

al — Number: 31111

$15.00 IVA incluido



C522



C523



C524



C525



C526



C527



C528



C529

JENNY CN — C530

ALBERTO CN — C531

JOCELYN CN — C532

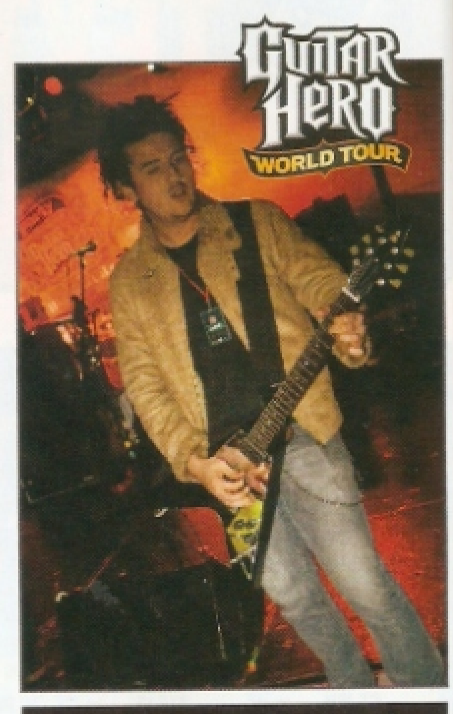


C533



Reventón de Guitar Hero

El pasado 20 de noviembre nuestros amigos de ActiOntv y Activision-Blizzard llevaron a cabo la fiesta de lanzamiento del nuevo **Guitar Hero World Tour**. La pachanga se realizó en el Vive Cuervo Salón, ahí los fans de la música y los videojuegos pudieron disfrutar los acordes de las guitarras de Kalimba y Plastilina Mosh, al tiempo que checaron esta nueva entrega en la que contamos con batería y canto, además de las guitarras acostumbradas del juego. Gracias a los que participaron en nuestra promoción de boletos, las fotos estuvieron muy rockeras. ¡Felicitaciones a los organizadores de este gran evento!



La música y los videojuegos han estrechado su lazo de una manera muy importante últimamente.

Un viaje al pasado fuera de lo común





Los últimos meses han sido extraordinarios para la mascota de Sega, **Sonic**, ya que ha logrado buenas opiniones con sus más recientes juegos, tanto **The Dark Brotherhood** para Nintendo DS como **Unleash** para Wii; pues bien, al parecer esta tendencia se va a mantener por un tiempo más, ya que presumiblemente para primavera, se pondrá a la venta **Sonic and the Black Knight** para la consola de siguiente generación de la Gran N, el más reciente trabajo del **Sonic** Team y que por si fuera poco, es exclusivo.

La historia del juego es bastante original, resulta que el famoso Rey Arturo, ha sido poseído por un extraño poder, que al parecer tiene que ver con una misteriosa armadura con la que se le ha visto, lo que ha ocasionado destrozos en el reino. Al ver esto, una hechicera invoca al único ser capaz de solucionar dicho problema, Sonic. Lo anterior es todo lo que se sabe del argumento del juego, pero es suficiente para darnos cuenta de que los desarrolladores quieren ofrecer una obra que se despegue de la línea tradicional de la saga. A juzgar por lo que hemos podido observar del título, controlaremos al erizo con ayuda del *Stick*, el cual podría tener otras funciones como correr o saltar, en tanto que el Wiimote nos servirá para representar la espada que **Sonic** portará en esta aventura.

Esto es sumamente importante, ya que los niveles estarán llenos de enemigos a los cuales deberemos enfrentar cuerpo a cuerpo, de forma poco más pausada que en entregas anteriores, usando el Wiimote de diversas formas.

Mención aparte merece el aspecto gráfico, sobre todo en las fuentes de luz que se han utilizado, logrando que cada escena tenga una ambientación adecuada y sobre todo realista. Como ya te comentamos, si todo sale bien, estaríamos a un par de meses de su lanzamiento, así que mantente atento a esta sección, ya que **Sonic and the Black Knight** promete ser un hitazo más de Sega para este año 2009, esperemos que así sea.



Suena la campana para un nuevo round

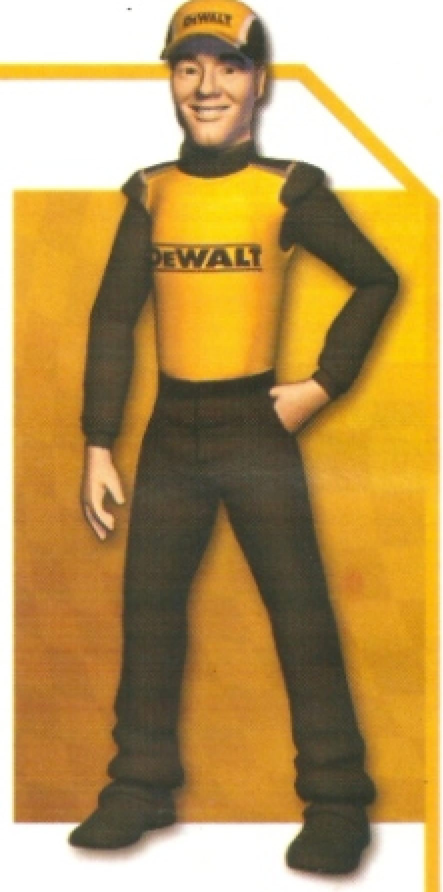


La década pasada conocimos uno de los juegos de boxeo más divertidos que hayamos probado, nos referimos a **Ready 2 Rumble Boxing** para Nintendo 64, que inexplicablemente no había tenido secuelas contrario a lo que la lógica dictaría tras su gran éxito, pero al parecer, Atari tiene pensado terminar con la sequía en esta franquicia, con el próximo lanzamiento de **Ready 2 Rumble Revolution** para Wii.

Entre las características especiales que contendrá este juego, destaca que contará con 18 peleadores, los cuales serán parodias de personalidades de mundos como la música o los deportes. Sería interesante que además agregaran una opción que permitiera usar a peleadores clásicos de las primeras dos entregas, pues seguramente somos muchos los que deseamos ver nuevamente en acción a **Afro Thunder**.

Se ha comentado que contará con varios modos de juego para una o dos personas, pero lo que aún no se ha confirmado, es alguna opción de competencia *online*, que a nuestro gusto queda ideal para el estilo de juego; ojalá que decidan incluirla, y de no ser así, contamos con que lo compensen con otros aspectos. Se espera que **Ready 2 Rumble Revolution** llegue al mercado antes de la segunda mitad del año, por lo pronto te tendremos informado de todo lo que nos enteremos.

Acelerando a un nuevo nivel de diversión



Seamos honestos, los juegos que hemos podido ver de la serie Nascar, que es una competencia de autos de los Estados Unidos, son bastante aburridos, ya que están enfocados en las personas que disfrutan ese tipo de obstáculos por televisión... pero presionar cinco minutos un botón para recorrer un círculo no es algo que por lo regular pase por nuestra mente cuando queremos divertirnos.

Por fortuna, Electronic Arts, en su división Freestyle, se dio cuenta del problema y lo ha solucionado de la mejor manera posible. ¿Cómo?, fácil desarrollando un título con la licencia de la Nascar pero con un estilo de juego parecido a **Mario Kart**; el resultado ha sido **NASCAR Kart Racing**, que estará disponible a mediados de este mes si no ocurre nada raro. Lo interesante del asunto, es que viene en exclusiva para Wii, ninguna otra consola lo tendrá en su librería.

Para dar un aspecto más acorde al género de los *Karts*, los autos han sido reducidos de tamaño, de modo que los corredores pueden verse en todo momento; obviamente que las pistas también han sufrido modificaciones, no sólo veremos las tradicionales que se encuentran dentro de grandes autódromos, sino que también habrá carreras en ruinas, desiertos o estaciones futuristas, cada una con diferentes peligros, que pueden ser desde abismos o curvas pronunciadas, hasta objetos móviles que te impedirán el paso en determinados momentos.

Lógicamente para redondear el *gameplay*, no se podían dejar de lado los ítems que te encontrarás dentro de la pista, con los cuales puedes sacar ventaja sobre tus rivales. Esperemos que no haya retrasos en su fecha de lanzamiento.







TOP 10

Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)

Los desquiciados conejos de Ubisoft se han apoderado de tu aparato más preciado, el televisor. Lo peor de todo es que no respetan ningún programa y hasta los comerciales han invadido con sus locuras, así que tendrás que adentrarte en las múltiples pruebas que son divertidas y con la facilidad de utilizar ambos controles del Wii, así como también la *Balance Board* que te servirá como tabla para deslizarte por las montañas nevadas. La franquicia de los **Rabbids** ha crecido considerablemente por sus carismáticos personajes y ahora, en esta tercera entrega para Wii, no pararás de reír y divertirte en familia, pues hasta cuatro jugadores podrán interactuar en cada uno de los minijuegos.





2 Guitar Hero World Tour (Wii)

Habíamos esperado tanto tiempo desde que vimos por Internet el video oficial de **World Tour**, aquel en donde se veía a una banda en escenario tocando una de las rolas de Lenny Kravitz y dando a conocer los nuevos instrumentos: guitarra y micrófono. Ahora ya es toda una realidad que puedes encontrar en todas las tiendas, el paquete completo que incluye todos los accesorios para armar tu banda (excepto la segunda guitarra o bajo), así que sólo falta que reúnas a tus cuates y se pongan a *rockear* como si fueran estrellas de verdad. La variedad de canciones es amplia, más de 80 tracks en disco y muchos más que puedes descargar a través del canal de tienda de Nintendo.



3 Prince of Persia: The Fallen King (NDS)

El famoso Príncipe de Persia llega nuevamente al Nintendo DS, pero no se trata de otro juego de estrategia, sino de una aventura tal y como se concibe originalmente, al estilo plataformas y ambientada en escenarios épicos de lo que fuera Persia. En la compañía Ubisoft decidieron darle un completo rediseño al personaje principal y en sí a todo el entorno del videojuego, convirtiendo a esta entrega en una más apegada al tono de caricatura sin perder las acrobacias, humor y sistema de juego que has seguido durante tantos años. La historia describe una nueva amenaza que está corrompiendo y contaminando a todos los habitantes del reino, incluyendo al máximo soberano.



4 Quantum of Solace (Wii)

La promesa básica de Activision con **Quantum of Solace** fue que se trataría del mejor título de **Bond** desde **GoldenEye** y eso teníamos que verlo pues muchos de los títulos basados en el agente secreto no llegaban a satisfacer lo que las exigencias de los jugadores querían; el *gameplay* era realmente incómodo o la acción de desenvolvía pobremente, detalles que se corrigieron con esta primera edición para Wii, quizá lo que al principio podrías demeritar es la calidad gráfica, pues los primeros escenarios no lucen tan impactantes como esperábamos. Fuera de ello, el juego es totalmente adictivo, las misiones individuales nos ofrecen la acción que faltó en la película.



5 Call of Duty World at War (Wii)

Teniendo el antecedente de **Call of Duty 3** y lo que Ubisoft realizó con **Brothers in Arms**, es un hecho que Activision quisiera lucirse con esta entrega, así, **World at War** se posiciona como uno de los mejores títulos de *first person shooters* que exista actualmente para el Wii, y por supuesto, su contraparte en Nintendo DS también es de lo mejor que hemos visto. Nuevamente las misiones serán extraídas de escenarios clave de la Segunda Guerra Mundial, cubriendo el Pacífico y el Este de Europa. Uno de sus mejores puntos, además del modo de historia y su función cooperativa, es el *multiplayer*, juégalo con cualquier persona del mundo y demuestra qué escuadrón es el mejor.

6 Star Wars Clone Wars Lightsaber Duels (Wii)

Muchos pensaban que el primer juego de **Star Wars** para Wii sería de plataformas o una aventura con estilo libre que se adentrara en algún capítulo de la popular franquicia, sin embargo, en LucasArts decidieron enfocarse al estilo de juego que ofrece el Wii de Nintendo, aplicando las ventajas del Wiimote para usarlo como si fuera una espada láser original; con esto, quedó un título de peleas con escenarios amplios que se desarrolla durante la etapa de las guerras clónicas, así, se continúa con los eventos recientes de las series de televisión y la película animada; además, es un complemento perfecto para la versión de Nintendo DS. La variedad de personajes no es mucha, pero se compensa con el *gameplay*, que es bastante bueno.

7 Chrono Trigger DS (NDS)

Crono es un joven como cualquier otro cuya vida está a punto de cambiar luego de que se despertara temprano por la mañana para ir a la feria local. Allí, junto con sus amigos, entrará a la máquina del tiempo creada por **Lucca**, que los transportarán a un sinfín de aventuras, que de su buena acción dependerá el destino del planeta. Durante su travesía, conocerán a nuevos personajes que ayudarán a combatir al tirano **Lavos**, un ente que pretende conquistar todo lo visible y eliminar a cualquiera que se interponga en su objetivo. **Chrono Trigger** es uno de los juegos RPG más aclamados y sus creadores, Square Enix, por fin se decidieron a hacer una translación al Nintendo DS, así que no puedes dejarlo pasar.

8 Wario Land Shake it! (Wii)

Desde hace mucho tiempo que no teníamos un juego de aventura de **Wario**, al estilo clásico como inició en el Game Boy, pues la gente de Nintendo se había enfocado en la saga **Ware** con los minijuegos que tanto gustaron, sin embargo, en esta nueva entrega para Wii disfrutaremos de la acción del regordete y sátiro personaje con las nuevas tecnologías del Wiimote, volviendo a **Wario Land Shake It!** uno de los mejores exponentes en el juego de plataformas. Aquí **Wario** se adentrará en un universo paralelo llamado **Shake Dimension**, donde habrá tesoros que él jamás imaginó y, por supuesto, los querrá para su colección privada.

9 de Blob (NDS)

Prepárate para disfrutar por primera vez de la intensa acción que posee la saga de **Tenchu**, título que se hiciera famoso hace más de una década y luego de tener recientemente una entrega para el Nintendo DS, ahora llega al Wii, describiendo las aventuras de **Rikimaru** y **Ayame**, quienes harán todo lo posible por mantener la estabilidad en el Japón Feudal. Durante el juego, tienes la opción de elegir entre personajes, ambos cuentan con características especiales que te ayudarán en ciertos puntos de las misiones. Gráficamente no es una obra de arte, pero tiene lo necesario para que te adentres o ambientes a esa época.

10 Mega Man 9 (WiiWare)

Retomando el estilo original y conservando la idea de verlo como si se tratara de una nueva edición para NES, **Mega Man 9** llega al canal WiiWare para gusto de miles de fans, con toda la acción que lo caracterizó en su línea original, cuando aún no se llegaba a la saga **X**. En esta ocasión te adentrarás en una misión por salvar el honor del **Dr. Light**, pues recientemente se ha desarrollado un ataque masivo de robots, mismos que son adjudicados al creador de Mega Man, retirando los reflectores del villano **Dr. Wily**. Como es costumbre, durante cada escenario combatirás a diferentes robots con poderes únicos, de hecho, algunos de ellos fueron diseñados en exclusiva para esta edición, por lo que las sorpresas no terminarán mientras juegues.


REY MYSTERIO®
RAW
5
Todos los Lunes a las 10 PM, ahora en el canal 5
Las Superestrellas Más Grandes del Mundo
® & © 2008 World Wrestling Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Cualquier otra marca registrada, logotipo y los derechos de autor son propiedad de sus respectivos titulares.

Log@n in

Por Toño Rodríguez

Bienvenido (a) una vez más a esta sección. En esta edición encontrarás información sobre la nueva entrega de Pokémon para Nintendo DS. Wario aparece en la nueva imagen del lomo de la revista. Nintendo y Toys"R"Us abren una sección dedicada a Nintendo en una sucursal de Nueva York, y te presentamos la lista oficial de lanzamientos para este año que Nintendo dio a conocer. No hay más que decir, arranquemos de una vez con toda la información de Lognin febrero.



Listo para el 22 de marzo de este año

El nuevo título de **Pokémon** para Nintendo DS ya tiene fecha de salida y encabeza la lista de ofertas de Nintendo para este inicio de año. *"Nuestros fans esperan una selección diversa de entretenimiento y nosotros estamos ansiosos por brindarla"*, esto lo afirmó Cammie Dunaway, vicepresidenta de Ventas y Marketing de Nintendo de América. A continuación la lista de títulos que vienen para este año.

Continúa la tradición que comenzó en el año #4 de Club Nintendo

Todos los que nos siguen desde 1995 (o antes) sabrán que a partir de ese año, Club Nintendo inició esto que ya es una costumbre: "La imagen del lomo". Al juntar las 12 ediciones de cada año, un gráfico aparece, en unos casos más derechito que en otros, pero la imagen siempre está presente en nuestros libreros o estantes. La primera imagen que apareció en el 95 fue **Jago**, de **Killer Instinct** (sobre un fondo negro), fue algo sencilla, pero a partir de ese año nos dimos cuenta que era algo que debíamos conservar y mejorar con imágenes más completas. El dato curioso fue que nuestra revista hermana Nintendo Power comenzó a hacer lo mismo que nosotros en la primera oportunidad que tuvo.



Para el 2009 hemos elegido al irreverente ***Wario*** *para que sea la imagen del lomo. Vamos a ver qué tal luce la imagen dentro de unos diez meses que acabe el año.*

Nintendo y Toys"R"Us se unen y crean este espacio



Veremos si en el futuro podemos tener estos espacios en algunas de nuestras ciudades.

Una vez más Nintendo encuentra la complicidad de otra marca para llevar la diversión a más personas. Así es, una de las cadenas de tiendas de juguetes más importantes de los Estados Unidos abre un espacio interactivo dedicado a las consolas de Nintendo (Wii y Nintendo DS), ahí los visitantes pueden conocer los últimos lanzamientos para estas consolas. Además se puede conocer la historia de los juegos clásicos de Nintendo así como la de los nuevos, a través de imágenes. La tienda cuenta con expertos en la materia que asesoran y guían a los clientes por el área. El lugar está ubicado en Times Square, en la ciudad de Nueva York. Si vas a visitar está metrópoli, date la vuelta.

Nintendo anunció sus próximos lanzamientos para Wii y Nintendo DS

Activision
Monsters vs. Aliens - Marzo 24

Crave Entertainment
Monster Pals - Marzo
Solitaire & Mahjong - Febrero
Puzzle Challenges and More! - Febrero
Crayola Colorful World - Marzo

D3Publisher
Onechanbara Bikini Zombie Slayers - Febrero
Coraline - Enero

Destineer
WordJong Party - Enero
Battle Rage - Febrero
Cradle of Rome - Febrero
Cate West: The Vanishing Files - Marzo
Burger Island - Marzo

Disney Interactive Studios
Disney Sing It: High School Musical 3: Senior Year - Verano

DreamCatcher
Play the World - Marzo

Electronic Arts
NASCAR Kart Racing - Febrero 10
SimAnimalsTM - Enero 27
TRIVIAL PURSUIT - Primavera

Hudson Entertainment
FISHING MASTER WORLD TOUR - Enero 6
Marble Saga KororinpaTM - Primavera

Konami Digital Entertainment, Inc.
DanceDanceRevolution Disney Grooves - Marzo

Majesco Entertainment
Escape the Museum - Enero
Major Minor's Majestic - Marzo

Marvelous Entertainment USA
Little King's Story - Febrero 17
Rune Factory: Frontier - Marzo

Mastiff
Deer Drive - Enero 20

NAMCO BANDAI Games America Inc.
We Ski and Snowboard - Marzo

Nintendo
New Play Control! Mario Power Tennis - Marzo
New Play Control! Pikmin - Marzo

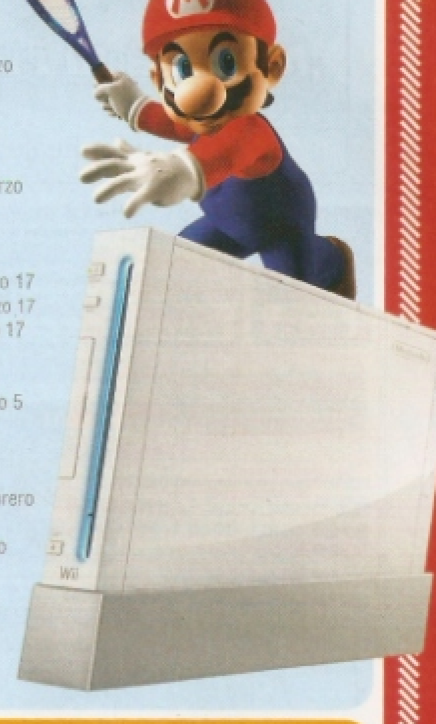
Sega
The House of The Dead: Overkill - Febrero
Sonic and the Black Knight - Marzo
Madworld - Marzo

Southpeak Interactive
Roogoo Twisted Towers - Febrero 17
Pirates vs. Ninjas Dodgeball - Marzo 17
Brave: A Warrior's Tale - Febrero 17

THQ
Paws & Claws Pet Resort - Enero 5
Neighborhood Games - Enero 5

Ubisoft
Tenchu: Shadow Assassins - Febrero
Broken Sword: Shadows of the Templars (Director's Cut) - Marzo

XS Games
Super PickUps - Primer Cuarto



Activision
Monsters vs. Aliens - Marzo 24
Pimp My Ride 2 - Marzo 24
Animal Planet - Marzo 10

Atlus U.S.A., Inc.
My World, My Way - Febrero 3
Legacy of YsTM: Books I & II - Febrero 10
TrackmaniaTM DS - Marzo 17

Crave Entertainment
Monster Pals - Marzo

D3Publisher of America
Puzzle Quest: Galactrix - Primer Cuarto
Coraline - Enero

Destineer
USA TODAY Puzzle Craze - Enero
DinoPets - Marzo

Disney Interactive Studios
Phineas and Ferb - Invierno

DreamCatcher
Inkheart - Enero
Learn Math - Enero
Drivers' Ed Portable - Enero
Monster Band - Enero
Zoo Quest - Febrero
My Personal Diary - Febrero
Music Star: Pop Star - Febrero
Paint by DS - Marzo
Matchstick - Marzo
Dreamer: Top Model - Marzo
Sarah - Keeper of the Unicorn - Marzo
Learn Chess - Marzo
Dragon Master - Abril

Electronic Arts
Zubo - Marzo
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure - Primer Cuarto
SimAnimals - Enero 27

Empire Interactive
Jagged Alliance - Febrero 17

Gameloft
American Popstar - Road to Celebrity - Marzo 9

Konami Digital Entertainment, Inc.
Elebits: The Adventures of Kai and Zero - Primer Cuarto
Suikoden Tierkreis - Primer Cuarto
Little Magician's Magic Adventure - Primer Cuarto

Majesco Entertainment
WonderWorld Amusement Park - Enero
Powerbike - Enero
Our House - Primer Cuarto
Hot 'n' Cold - Marzo

Marvelous Entertainment USA
Avalon Code - Febrero
Flower, Sun, and Rain - Marzo

Mastiff
Moon - Enero 13

MumboJumbo
Chicken Hunter Star Karts - Marzo 10

Nintendo
Personal Trainer: Math - Enero 12
Fire Emblem: Shadow Dragon - Febrero 16
Pokémon Platinum version - Marzo 22

ROCKSTAR GAMES
Grand Theft Auto: Chinatown Wars - Invierno

Southpeak Interactive
Big Bang Mini - Enero 6
Roogoo Attack - Febrero 17
Brave: Shaman's Challenge - Febrero 17

Square Enix, Inc.
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: Echoes of Time - Primavera

THE GAME FACTORY
World Championship Games - Enero 19

THQ
Paws & Claws Pampered Pets - Enero 5

TOMY Corporation
My DoIt All - Febrero

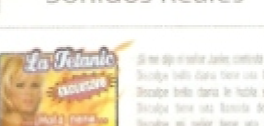
Ubisoft
Jake Power Fireman - Enero
Jake Power Policeman - Enero
Imagine Cheerleader - Febrero
JoJo's Fashion Show - Febrero
Petz Horseshoe Ranch - Febrero
Imagine Family Doctor - Febrero
Imagine Ice Champions - Marzo
Jake Power Handyman - Marzo
My Fashion Studio Paris Collection - Feb. 17
American Popstar - Road to Celebrity - Marzo 24
Broken Sword: Shadows of the Templars (Director's Cut) - Marzo

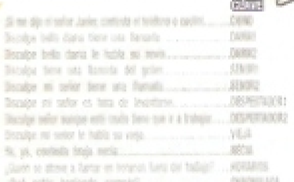
XSEED Games
Retro Game Challenge - Enero 6



¡Moviliza tu celular!

Sonidos Reales







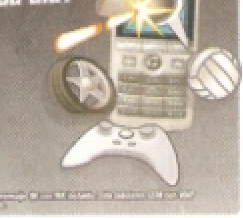
Instrucciones para descargar combo:

Envía CN REAL +"clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL GALAN

Tips

¿Quieres conocer lo último en tips y ser un mejor jugador cada día?

Sólo envía CN NIN al 61111



Animaciónes









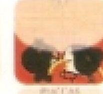




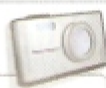







Imágenes



Las mas Guapas y los mas Guapos



Famosos de Hollywood

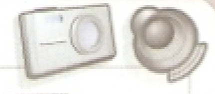


Los mas Guapos



Como bajar juegos: Envía **CN FOTO** + **"clave"** al **91111** Ejemplo: **CN FOTO ALDO1**

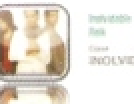
Combos





Clave CONOCI


Clave JAMAS2


Clave INOLVIDABLE


Clave NADA2


Clave ABRAZAR


Clave RECLAMA

Instrucciones para descargar combo:
Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO NADA2

Juegos

QBERT

SPIDERMAN3

ELEVADOR

TRIVIABOND

NINJA1

SHARK3

KGB

MONK

TRES

TWICE

Como bajar juegos: Envía **CN JUEGO** + **"clave"** al **91111** Ejemplo: **CN JUEGO TRES**

juegos

Envía CN JUEGO VECINA al 9111

Envía CN JUEGO CHIVA al 9111

Envía CN JUEGO MAXIM al 9111

Envía CN JUEGO TETANIC al 9111

Tonos



Monofónicos y polifónicos

Clásicos de siempre

Alcanzar una estrella / Mariana Garza.......ALCANZAR
Amor de papel / Sentidos Opuestos.......PAPEL
Amores de barra / Ella Baila Sola.......BARRA
Autos, moda y rock & roll / Fandango.......AUTOS
¡Ay Amor! / Flans.......AYAMOR
Besos de ceniza / Timbiriche.......BESOS2
Cómo te va mi amor / Pandora.......TEVA
Corazón salvaje / Mijares.......CORAZON
Déjame llorar / Ricardo Montaner.......LLORAR3
Dos mujeres un camino / Laura León.......CAMINO
Fuego en el fuego / Eros Ramazzotti.......ENELFUEGO
Hoy no me puedo levantar / Mecano.......LEVANTAR
Amiga mía / Alejandro Sanz.......AMIGA
Rudebox / Robbie Williams.......BOX
Devuélveme la vida / Antonio Orozco y Malu.......DEVUELVEME
Dispárame / Laura Pausini.......DISPARA
Malo / Bebé.......MALO

Exitos en Inglés

Disco lies / Moby.......DISCO
1973 / James Blunt.......1973
Don't stop the music / Rihanna.......MUSIC1
A beautiful life / 30 Seconds to Mars.......BEAUTIFUL2
Apologyze / Timbaland Ft. One Republic.......APOLOGYZE
Big girls don't cry / Fergie.......CRY
Bleeding love / Leona Lewis.......BLEEDING
Disturbia / Rihanna.......DISTURBIA
Exo-politics / Muse.......POLITICS
Good life / Kanye West.......LIFE
If I never see your face again / Rihanna Ft. Maroon 5.......FACEAGAIN
I kissed a girl / Katy Perry.......KISSED
Jump / Madonna.......JUMP
Take a bow / Rihanna.......BOW2
4 Minutes / Madonna.......4MINUTES
Stronger / Kanye West.......STRONGER1
Bleeding love / Leona Lewis.......BLEEDING

Exitos en español

Entre tus jardines / Jaguares.......JARDINES
¿Donde estas corazon? / Enrique Iglesias.......DONDEESTAS
Blanca Navidad / Luis Miguel.......BLANCA
Vuelvo / Beto Cuevas.......VUELVO2
Gotas de agua dulce / Juanes.......GOTAS
Vuelvo / Beto Cuevas.......VUELVO2
Nada es igual / Kudai.......NADA3
10 para las 10 / Playa Limbo.......PARALAS10
ADO / Manuel Mijares.......ADO
Alineación / Ricardo Treviño.......ALINEA
Amor mío / Play.......AMOR1
Baby please / Allison.......BPLEASE
Pasó el tiempo / Belanova.......TIEMPO3
Bella traición / Belinda.......TRAICION1
Historias de danzón y arrabal / Aleks Syntek.......DANZON
Sólo para ti / Camila.......PARATI2
Aunque no te pueda ver / Alex Ubago.......VER

Top 5

No tengo dinero / Mazapán.......DINERO
In my arms / Kyle Minogue Ft. Aleks Syntek.......ARMA
Enamorada / Miranda.......ENAMORADA
Ahora entendí / Yuridia.......AHORA6
American boy / Estelle Ft. Kanye West.......AMERICAN1

Pura Banda

El bombón asesino / Ninel Conde.......BOMBON2
Ahora que no estás / Osé.......AHORA5
Aire / José Manuel.......AIRE2
Aliado del tiempo / Mariano Barba.......ALIADO
Amor mío / K Paz de la Sierra.......AMORMIO2
Antes de que te vayas / Marco Antonio Solís.......ANTES1
Aquí / Leonel García.......AQUI1
Así es la vida / Maisena.......VIDA
Canalla / Sonora de Margarita.......CANALLA
Como me duele / Valentín Elizalde.......DUELE4
Cómo olvidar / Bryndis.......OLVIDAR2
El hombre de negro / Huracanes del Norte.......HOMBRE1

Reggaeton

Ahora es / Wisin y Yandel.......ES
Amor dime / Nigga.......AMOR2
Anda solo / Don Omar.......ANDA
Corazones / Daddy Yankee.......CORAZONES
Dale don dale / Don Omar.......DALE
Los infieles / Aventura.......INFIELES
Mis ojos lloran por ti / Big Boy.......LLORAN1
No, no, no / Thalía ft. Aventura.......NONO
Not too much / Don Omar Ft. Zion.......MUCH
Pam Pam / Wisin y Yandel.......PAMPAM
Perdóname / La Factoría.......PERDONAME3
Salió el sol / Don Omar.......SALIO

Salsa/Merengue/Mambo

Ahora quién / Marc Anthony.......AHORAQUIEN
Almohada / Everardo.......ALMOHADA
Amar y querer / Lorena.......QUERER
Así fue / Cipriano.......ASIFUE
Azul / Maireme.......AZUL
Bachata rosa / Juan Luis Guerra.......BACHATA
El noa noa / Varios.......NOANOA
Hawaii Bombay / Maya.......BOMBAY
Mírame a los ojos / Maireme.......OJOS2
Ojalá que llueva café / Juan Luis Guerra.......OJALA
Tu cárcel / Francisco.......CARCEL

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO
envía CN MONO
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN MONO OJOS2 NOKIA

POLIFÓNICO
envía CN POLI
+ "la clave de la canción"
al 31111
Ej: CN OJOS2 OTHER

Wii Ware™

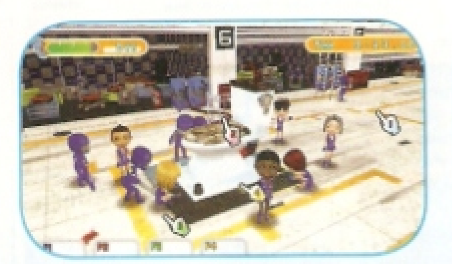


En esta ocasión los desarrolladores nos ofrecen una clara muestra de lo que es la creatividad con títulos sumamente interesantes, ya sea para un solo jugador o hasta para cuatro personas al mismo tiempo, tú eliges. Esperamos que esta racha se mantenga todo el año, ya que son juegos originales, no adaptaciones de tendencias pasadas, lo que habla de lo bien que está funcionando el canal.

Pit Crew Panic! HUDSON ENTERTAINMENT INC. 800 WII POINTS

Como ya todos sabemos, en WiiWare encontramos todo tipo de propuestas, algunas que siguen la línea de lo cotidiano y otras que realmente ofrecen un concepto distinto, como es el caso de **Pit Crew Panic!** de Hudson. En este título, debemos movilizar lo más rápido posible a nuestros personajes para cumplir con las exigencias de las pruebas, las cuales como a continuación explicaremos, son demasiado graciosas.

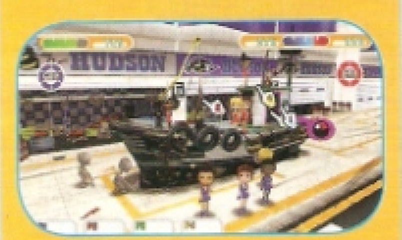
Eres el líder de un grupo de bellas edecanes que trabajan reparando los objetos que llegan a un *Pit* (una estación de reparación dentro de carreras de Fórmula 1), lo curioso del asunto es que no siempre llegan autos, en ocasiones deberás limpiar o componer pasteles, barcos, aviones o castillos... sí, sabemos que es algo fuera de lo común, pero ahí radica su originalidad.





Justo en el momento en que llegue a ti una nueva figura, te indicarán las partes que tiene dañadas o sucias; tu trabajo será seleccionar a una modelo para que vaya hasta el punto deseado y comience a realizar la reparación. Es sumamente importante que identifiques todos los daños, ya que muchas veces se te da la impresión de que ya has terminado, pero en realidad te falta algo más, sólo que se encuentra oculto. La clave del éxito es saber colocar a tu equipo, nunca dejes a alguien sin hacer alguna actividad.

Tiene dos modalidades de juego, en la primera de ellas compites directamente contra otro equipo para ver cual de los dos terminan sus labores en el menor tiempo posible; `pero la que más tiempo te tendrá jugando, es la que te califica para el ranking mundial, en ella lo más importante es el tiempo, así que emplea bien a todos tus asistentes para tener un buen desempeño. **Pit Crew Panic!** es un juego que te hará pasar buenos momentos, una gran idea que sigue demostrando el potencial de WiiWare.



Este barco sí que va a representar todo un reto por su estructura.

Sudoku Challenge! DIGITAL LEISURE INC. 500 WII POINTS

El año pasado se dio una explosión de títulos basados en el popular **Sudoku**, un juego de habilidad mental japonés que ha dado mucho de qué hablar. Pues bien, ahora ha llegado el turno para que este entretenimiento llegue hasta nuestros Wii mediante el servicio de WiiWare, ofreciéndonos una interesante y tentadora oferta para todas las edades y géneros.

Antes que nada, para los que no sepan qué es el **Sudoku**, vamos a explicar brevemente cómo se juega. Se tiene un tablero lleno de cuadros, por lo regular un cuadrado con nueve (aunque en ocasiones la cifra puede multiplicarse), en algunos de ellos aparecerán números al azar, mientras que otras casillas estarán vacías, en ellas debes colocar los números restantes en la numeración, por ejemplo, si ves que en un renglón o columna ya hay un 5, no puedes volver a colocarlo, tienes que usar los restantes.

Parece simple, pero la situación se complica cuando las casillas se van terminando y no has usado todos los números, debes pensar muy bien dónde colocarlos, ya que el objetivo es que en cada columna y renglón, aparezca la numeración del uno al nueve.

En este juego para una sola persona, puedes seleccionar de entre la nada despreciable cantidad de 100 millones de *puzzles*, por lo que vas a estar bastante entretenido resolviéndolos todos. Para hacerlo contarás con el Wiimote, sólo bastará señalar en qué cuadro quieres colocar un número y listo; realmente no hay ningún problema en el sentido jugable, el verdadero reto está en concluir de manera rápida y correcta cada **Sudoku**. Nos hubiera gustado que se incluyeran nuevas opciones, en especial una cooperativa o versus, sobre todo porque cuando te saturas, lo único que buscas es variedad.

Si no estás familiarizado con el concepto, no te preocupes, el juego maneja varios niveles de dificultad para que vayas comprendiendo poco a poco la manera en que debes resolver estos acertijos. **Sudoku Challenge!** es un buen juego a secas, el género al que pertenece no permite a los desarrolladores ofrecer algo más, pero consideramos que un modo para cuatro jugadores no le hubiera venido mal.



Este Sudoku es para los jugadores experimentados o perseverantes.

Space Invaders Get Even TAITO 500 WII POINTS

Uno de los primeros juegos que aparecieron en la industria, fue **Space Invaders**, lo que ocurrió a finales de los años 70, y desde entonces se ha convertido en todo un ícono del medio, con decenas de versiones en las que las nuevas generaciones lo han podido conocer y disfrutar. Pero aun así, su mecánica siempre ha sido la misma, disparar a centenares de naves extraterrestres para evitar su invasión a la tierra, lo cual aunque divertido, ya pedía a gritos una renovación, la cual parece por fin ha llegado con esta versión exclusiva para Wii.



Siempre enfoca tus ataques en los enemigos más grandes, después todo es más sencillo.



Gráficamente es un juego aceptable, sobre todo en las fuentes de luz que maneja.

Para esta evolución del concepto, se ha dado un cambio completo al ambiente del título y a su manera de jugarse, ya que ahora no vas a representar a la última esperanza de la humanidad, no, esta vez estarás del lado de los invasores, por lo que tu misión será destruir todo a tu paso en cada nivel dentro de la nave principal de los alienígenas. Creeemos que es una de las mejores ideas que se han visto en esta saga, ya que prácticamente desde su lanzamiento todo han sido *remakes*.

Los niveles ya no serán una sola pantalla, ahora estarán en un completo 3D con una vista superior que en ocasiones recuerda a la usada en **Sim City**; podrás volar libremente por todo el lugar, librando obstáculos y terminando con las defensas de la Tierra para cumplir tus propósitos de conquista. Obviamente no todo será fácil, las tropas del tercer planeta te van a estar esperando con lo mejor de su arsenal para derrumbarte, así que más vale que estés preparado para hacer frente a toda clase de peligros.

Tus armas no serán necesariamente disparos láser, de hecho tu mecanismo de ataque principal, estará basado en pequeñas naves que controlarás a placer; se puede decir que es parecido a como funcionan los Pikmins, es decir, estarán contigo todo el tiempo, pero cuando indiques un objetivo, se separarán de ti para terminarlo. El modo de control te permite usar tanto el Wiimote como el Nunchuk. Con el *stick* diriges la nave, mientras que con el puntero señalas a tus enemigos, parecido a lo que presentara Ubisoft en Protothea para este mismo sistema.

El juego es bastante divertido, el diseño de los niveles te obligará a pensar una estrategia previa para poder terminarlos, sin mencionar que siempre querrás volver para mejorar tu marca; el único punto débil que le vemos, es que no permite juego cooperativo.



Cada nivel tiene un reto qué debes superar, por ejemplo, este campo de fuerza.

The Incredible Maze DIGITAL LEISURE INC. 500 WII POINTS

The Incredible Maze es un juego sumamente simple, sin historia, con gráficos pobres... ¡pero muy divertido!; se trata de un *puzzle* con una mecánica bastante peculiar, aquí no deberás reunir piezas ni nada por el estilo, se trata de librar complicados laberintos al estilo de **Super Monkey Ball** pero con una variedad mucho mayor, que te mantendrá jugando por horas a pesar de ser sólo para una persona.

Los niveles no son más que unas tablas con rampas y agujeros en los que debes mover una pequeña pelota hasta llegar a la meta; es extremadamente sencillo de aprender, lo complicado viene al momento de librar adecuadamente los obstáculos. Para jugarlo no vamos a requerir Pad o *Stick*, bastará con tomar el Wiimote en posición vertical e inclinarlo hacia la dirección en la que quieres vaya la bola.



Contrario a lo que pasa en **Super Monkey Ball**, aquí no puedes usar atajos tan seguidos.



A lo largo de los laberintos, encontrarás ítems valiosos que te ayudarán en tu recorrido..

La dificultad en los niveles aumenta de forma gradual, pero lo interesante es que no sólo se incrementa la cantidad de elementos en los cursos, sino que además se incluyen algunas trampas como el colocar agujeros justo detrás de un muro, por lo que si das la vuelta muy rápido, caerás sin remedio. Lo principal es terminar el recorrido, así que puedes tomarte tu tiempo observando detenidamente todo a tu alrededor y así no caer en las trampas que te colocan.

En los últimos años hemos visto decenas de juegos de *puzzle*, todos tratando de ganarse un lugar en el medio y sobre todo dejar atrás el fantasma de **Tetris**, que aunque parezca mentira, sigue pesando demasiado. **The Incredible Maze**, es de los juegos que mejor ha logrado lo anterior, tiene una propuesta que aunque ya vista, agrega nuevos elementos que vuelven cada escena un verdadero reto, que a final de cuentas es lo que nos mantiente jugando por horas. Esperemos que le vaya bien a este grupo de desarrolladores, porque tienen buenas ideas, lo que le falta a esta industria.

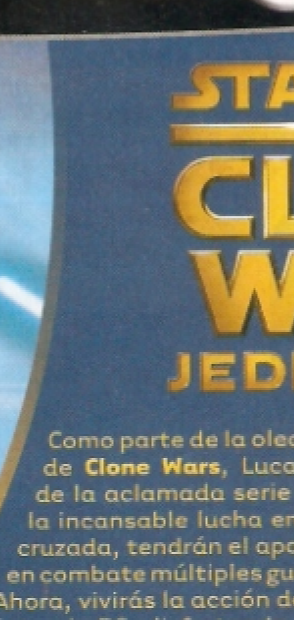
Para completar el nivel debes llegar donde se encuentra la estrella.

Una de las modalidades más interesantes que incluye, es la que te permite usar la Balance Board para controlar los movimientos del escenario, de entrada es bastante complicado, sobre todo porque a veces una ligera inclinación accidental puede destruir el trabajo de varios minutos, pero aun así, es una buena alternativa para este accesorio.

Definitivamente no es el mejor juego del año, pero como ya comentamos, es demasiado divertido, por lo que te recomendamos descargarlo, son 500 Wii Points bien invertidos.



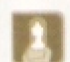
El diseño de los niveles te obliga a medir muy bien tus movimientos para no caer.



STAR WARS THE CLONE WARS JEDI ALLIANCE

Violencia Fantástica

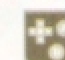
Como parte de la oleada de eventos surgidos por la serie de **Clone Wars**, LucasArts nos presenta otro capítulo de la aclamada serie **Clone Wars**, en donde se describe la incansable lucha entre los Jedi y los Sith. Durante su cruzada, tendrán el apoyo de la alianza Jedi, uniéndoseles en combate múltiples guerreros defensores de la República. Ahora, vivirás la acción de las guerras clónicas directo en tu Nintendo DS, disfrutando de escenarios ambientados con el estilo gráfico de la película para mantener la coherencia entre todos los diferentes aspectos de **Clone Wars** (película, serie de animación y videojuegos).



GRÁFICOS



SONIDO



GAMEPLAY



HISTORIA



DIFICULTAD


RANKING CN


8.5

La alianza de los Jedi llega al Nintendo DS

El Stylus será tu espada láser

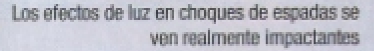
Jedi Alliance no se trata de un título de peleas como en su contraparte casera (**Star Wars Clone Wars: Lightsaber Duels**), aquí tendrá el matiz clásico de aventura que se ha vuelto popular durante las pasadas entregas. El juego te transportará al centro del combate, donde te unirás a **Anakin Skywalker** y **Obi-Wan Kenobi**, quienes aplicarán todo el poder de la fuerza para pelear como uno solo y derrotar al siniestro **Conde Dooku** y su avance por la conquista; además de enfrentar un nuevo peligro... las **Nightsisters**.



Durante tu travesía, conocerás a las **Nightsisters**, brujas exiliadas de otros clanes que utilizan el lado oscuro de la fuerza como su arma principal.

La historia es completamente original, diseñada en exclusiva por LucasArts para el Nintendo DS, aunque mantiene el esquema principal de la historia. Aquí podrás ser testigo de cómo el poder de la fuerza se ve incrementado exponencialmente al combinar las habilidades de dos guerreros, liberando poder como ningún otro. A diferencia de otros títulos de Nintendo DS, aquí el *Stylus* será de vital importancia, el medio a través del cual generarás los movimientos del personaje, tanto hacia dónde conducirse como al momento del combate, es decir, en cuanto te enfrentes a un enemigo, apunta con tu *Stylus* en la zona en que quieras enfocar la espada láser, para que tu Jedi haga los movimientos automáticamente, algo inédito en los títulos de la franquicia, pues hasta en anteriores como **Episodio III**, los comandos eran por medio de botones.





Los efectos de luz en choques de espadas se ven realmente impactantes

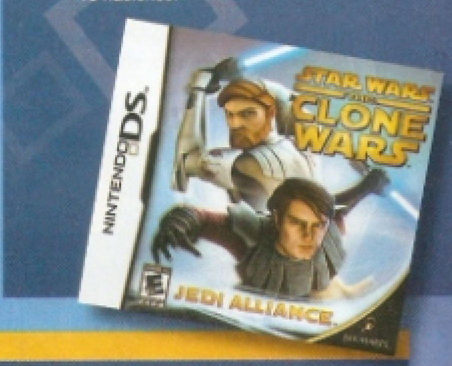


Gráficamente no tendrás queja, tomando en cuenta que se trata de un título portátil, el entorno visual se ve en extremo similar a la serie de televisión, con iluminación bien lograda y una animación fluida para el movimiento de los personajes a través de la pantalla táctil, por lo que no ocurre que se torne acartonado o con brincos de imagen. Nos agradaron bastante los efectos especiales, el cómo se prenden y chocan los sables de luz, además de lo sobrio y variado de los fondos que te envuelven en la atmósfera perfecta para combatir a los androides enemigos. En cuanto al sonido, se respeta el sentido de la franquicia de **Star Wars**, con un tono clásico (que varía dependiendo la acción), relajado en momentos despejados y estruendoso para incitar a la acción de las batallas.

Detalles curiosos de Jedi Alliance

Datos que no harán que el Imperio caiga, pero son apantalladores

1. Las **Nightsisters** aparecieron por primera ocasión en la novela **The Courtship of Princess Leia** (1994). La bruja Charal fue reingresada como **Nightsister**, aunque su debut fue en la película **Ewoks: The Battle for Endor** (1986).
2. El juego cuenta con más de 3,500 líneas de diálogo grabado, que también ha sido adaptado a otros idiomas como francés, español y alemán.
3. Las voces del juego son grabadas por los mismos actores que de serie animada.
4. El nombre original de este juego era **Day of the Nightsisters**, en referencia al clásico de LucasArts, **Day of the Tentacle**.
5. El equipo de desarrollo es realmente multicultural, pues en él encuentras gente de 15 naciones.



El dúo dinámico de la fuerza





Al inicio de tu misión, podrás elegir un par de Jedis, quienes tendrán movimientos especiales útiles para completar sus objetivos. De hecho, si luego de que termines una misión quieres obtener secretos o trucos adicionales, reingresa utilizando otros personajes, así al completarla por segunda vez, tendrás recompensas que aumentarán tu poder. El sistema de juego se basa en el *Stylus*, en lugar de aplicar el sensor de movimiento del Wiimote, aquí tomas la pluma y la arrastras por la pantalla táctil para generar los movimientos de batalla (con los sables láser) y avance. En cuanto a la historia, ésta fue diseñada en exclusiva para el Nintendo DS y expandirá tu visión sobre lo que ocurre en **Clone Wars**, llevándote a través de caminos emocionantes y dilemas que sólo un maestro en el uso de la fuerza podría resolver.

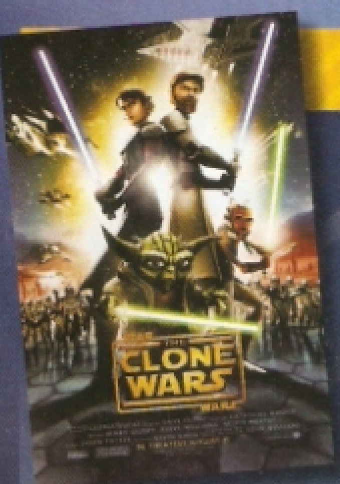
Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance te permite crear tu propio "Dream Team" de guerreros de la fuerza, ya sean maestros o aprendices (hay 30 posibles combinaciones de personajes para cada misión). Por ejemplo, podrás hacer un equipo de **Obi-Wan** con **Anakin**, o mandar a la intrépida **Asoka Tano** con el poderoso maestro **Mace Windu**. Sea cual sea tu combinación, tendrás habilidades únicas que harán intensa cada batalla.





En general, **Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance** es un título que merece tu atención, pues no se limita a adaptar una historia preestablecida, sino que va más allá, ofreciéndote una experiencia en historia que sólo será vista a través del Nintendo DS, por tanto, los fans estarán satisfechos y quien no lo sea, quedará atrapado entre las batallas del lado oscuro y lado de la luz. En donde sí les faltó un poco más de trabajo, fue con la inteligencia artificial de los enemigos, así como en la dificultad en general; bastará con que inviertas unas cuantas horas para terminar con las misiones, sin embargo, al deber regresar con otros guerreros para la segunda vuelta exploratoria se incrementa su *replay value*.

El universo de los clones



Star Wars: Clone Wars (Película)

Cuando pensamos que pasarían muchos años para volver a ver una película de **Star Wars** en el cine, llega directo una producción animada que sería el link perfecto para continuar lo visto en las primeras dos temporadas animadas y durante **Episodio III**. La película mostraba por primera vez el nuevo diseño tridimensional de los personajes, así como las voces y escenas de acción más continuas. Aquí, **Anakin** durante un combate contra los androides, toma bajo su tutela a **Asoka Tano**, a quien verás seguido en los próximos episodios. Junto a ella, él emprende una misión para rescatar al pequeño hijo de **Jaba**, que fue secuestrado para evitar que **Jaba** apoye a los Jedi en su cruzada.

Star Wars: The Clone Wars (Serie Animada)

Poco después de que se estrenara en cine la película **Clone Wars**, Lucas liberó la serie animada en 3D, que ampliaría las hazañas Jedi. Hemos tenido la oportunidad de disfrutar varios de los capítulos y realmente te atrapan desde el inicio, las voces se conservan como en el filme, así como el diseño de personajes y escenarios. Durante estas misiones, **Asoka** tendrá más acción al lado de su maestro y vivirán espectaculares batallas de alto riesgo mientras defienden los puntos clave de su organización. Veremos a **Yoda** en acción, quien a pesar de su corta estatura, siempre demuestra su inteligencia y talento con el sable de luz. Por ahora se transmite la primera temporada por Cartoon Network y es un agasajo para los fans.

Para que disfrutes más de la emoción de **Clone Wars**, échale un ojo a las primeras temporadas animadas.



Los expertos comentan

Master

Los seguidores de **Star Wars** deben estar realmente felices, tienen nueva serie de televisión, un excelente juego para Wii y ahora uno en Nintendo DS que la verdad, nos ha dejado gratamente sorprendidos, sobre todo por la manera en la que se juega; sólo vas a usar el *Stylus*, con el que atacarás a tus enemigos simulando un sable láser o si lo prefieres, la fuerza. En cuanto a los gráficos, debo decir que aunque no alcanzan el grado de obras como **Final Fantasy III**, sí han quedado muy cerca, con algunos efectos visuales que te asombrarán; y ni qué decir de la historia, que es totalmente nueva, única, sólo jugando este título la conocerás, así que no lo pienses mucho y que la fuerza te acompañe.



Crow

La versión de Wii tiene su mérito por usar el Wiimote como sable láser, pero en el caso del Nintendo DS, el crédito es mucho mayor, pues se trata de una aventura completamente original diseñada para esta plataforma, utilizando a detalle la pantalla táctil y el *Stylus* para realizar cada movimiento, desde los combates con las espadas láser, hasta los movimientos del personaje. Me agradó el cómo se ven los personajes, la ambientación y en sí la congruencia que tiene con la serie, además de presentar (para quienes no conocían) a las temerarias **Nightsisters**. En resumen, es uno de los mejores juegos de fin de temporada que no puedes dejar pasar.



Panteón

El universo creado por el Mesías de la ciencia ficción, George Lucas, es tan vasto y complejo que se puede explotar de manera casi infinita sin que esto afecte a la franquicia en una forma similar a la de **Pokémon**, **The King of Fighters** o **Castlevania**. Sé que tal vez muchos no piensen lo contrario y crean que los juegos de **Star Wars** son demasiado similares entre sí, pero no es así. La diferencia es que tienes muchísimas batallas y personajes por conocer, mientras que en la mayoría de las series, en donde ya sabemos exactamente qué va a pasar. Para pronto, es un juego muy recomendable, para fans y no tan fans de los **Jedi**.

tú

Si hablas de tí, hablas de...

TU DIVÁN
¡Elige tu futuro!
¿Qué puedo estudiar?

¡No lo HAGAS!
Los errores más comunes después de terminar con él

Concierto
TÚ LIVE 2008
¡EN FOTOS!

TRÁGAME TIERRA
10 tips de belleza para EVITARLOS

Adiós a tu "amigovio"
Guía práctica para que sea TU NOVIO

¿Eres un IMÁN de chicos?
AVERÍGUALO

Juanes

Un 'ratico' con...

REVISTA TÚ



Muramasa: The Demon Blade

Marvelous Interactive

Wii

La oleada de juegos en 2D continúa, esta vez de la mano de Marvelous Interactive, quienes se encuentran puliendo detalles para el lanzamiento de **Muramasa: The Demon Blade**, título que desde su presentación el año pasado durante el Tokyo Game Show, se ha robado las miradas de propios y extraños gracias a su peculiar estilo gráfico y gran movilidad.



El colorido de las escenas es para robar el aliento, sólo aprecia el detalle en las lámparas.



Antes de comenzar a atacar a los enemigos, busca sus puntos débiles para terminarlos pronto.

Solo contra el mundo

En **Muramasa: The Demon Blade**, regresaremos a los años en los que debíamos enfrentar a centenas de enemigos en un nivel para posteriormente enfrentar a un jefe final, pero claro está que sacando jugo al potencial de Wii para conseguir efectos dignos de una animación profesional. Dentro del modo principal (del cual aún se desconoce el argumento), podrás elegir de entre dos personajes, un hombre o una mujer, cada uno con su propia mecánica para combatir, pero compartiendo la misma arma principal, una espada.

Los movimientos de dicho elemento los podremos representar con el Wiimote, lo que permite un juego bastante dinámico, al estilo de **Viewtiful Joe**, aunque sin tantas acrobacias. El resto de acciones como saltar o correr, las realizaremos con el *stick* del Nunchuk, dando una sensación de libertad como pocas veces hemos visto. Ahora bien, si prefieres algo más tradicional, parece ser que tendrá compatibilidad con el Control Clásico, lo que inevitablemente llevará a tu mente los grandes momentos que pasaste con el Super Nintendo en caso de que lo hayas conocido, si no, entonces vivirás una experiencia mágica.



El diseño de los niveles te va a permitir disfrutar de escenas llenas de emoción como ésta, sobre árboles.

El arte cobra vida

Muchas veces al escuchar que un juego estará en 2D, pensamos que lo espectacular quedará para mejor momento, pero no ocurre así en **Muramasa**, los escenarios parecen estar pintados a mano, con una calidad insuperable, dejando atrás incluso a **Okami**, que como todos sabemos, había dejado altos parámetros. Los detalles son los que han llevado a la cumbre gráfica a este juego, desde el movimiento de las hojas en los árboles o las rutinas de los enemigos, todo hecho a la perfección.

Marvelous Interactive realmente ha sabido dar nueva vida a este género, **Muramasa: The Demon Blade** es soberbio, sólo viéndolo en movimiento puedes darte cuenta de su magnificencia, que por fortuna, no sólo se queda en imágenes, el *gameplay* también es fenomenal. Esperamos que pronto se den datos sobre su aparición en nuestro continente, a cruzar los dedos, porque obras como ésta no se ven tan seguido, de hecho, pueden pasar muchos años antes de que alguien más tome un riesgo así.



En todo momento debes mantener la calma, sólo espera el momento oportuno para poder salir del problema.



Gracias al Wiimote vas a poder realizar combinaciones que dejarán fuera de combate a tus enemigos en segundos.

Cursed Mountain

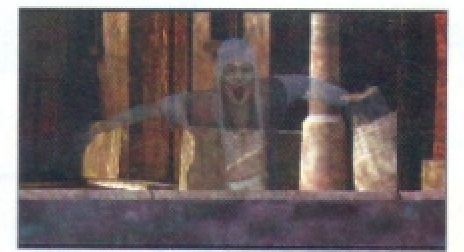
Deep Silver



Con la salida del Wii, comenzó un fenómeno muy curioso, el de los desarrollos de estudios pequeños, que contrario a lo que todos pensarían, han dado mucho de qué hablar, y como buenos ejemplos tenemos a **The Conduit** o **Madworld**; pero bueno, ahora toca el turno de aparecer en escena a **Cursed Moutain**, la apuesta de Deep Silver por ganarse el reconocimiento del medio, situación que no está muy lejos de ocurrir si todo sigue como hasta ahora.

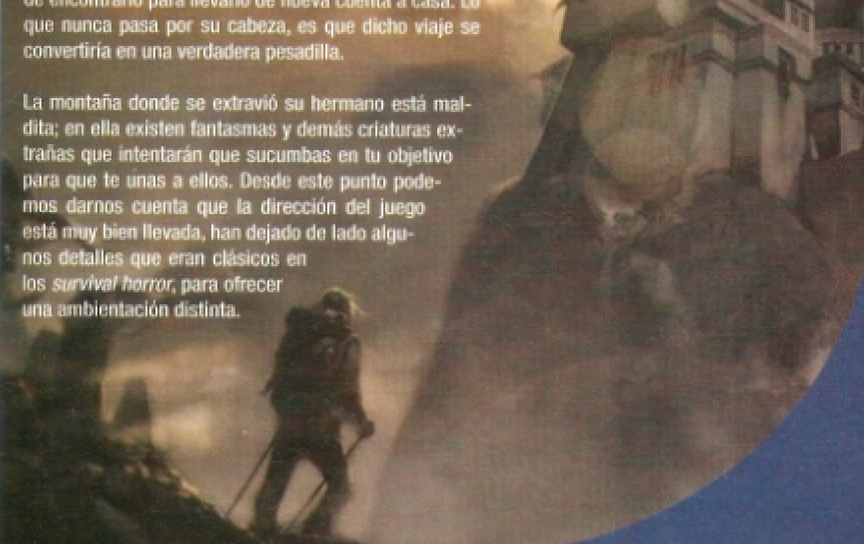


Se ha logrado un buen diseño de personajes, lo cual es vital para infundir el temor que se requiere en este juego.



Aún no se sabe cómo vas a enfrentar a estos espectros, porque con pistolas no creemos que puedas vencerlos.

Bienvenido al campo del terror...



La trama que se nos presentará en **Cursed Mountain** es la siguiente: el protagonista (del cual aún no se revela su nombre), lleva mucho tiempo esperando noticias de su hermano; la desesperación lo hace presa hasta que se le informa que se ha extraviado intentado escalar una montaña, por lo que de inmediato se da a la tarea de encontrarlo para llevarlo de nueva cuenta a casa. Lo que nunca pasa por su cabeza, es que dicho viaje se convertiría en una verdadera pesadilla.

La montaña donde se extravió su hermano está maldita; en ella existen fantasmas y demás criaturas extrañas que intentarán que sucumbas en tu objetivo para que te unas a ellos. Desde este punto podemos darnos cuenta que la dirección del juego está muy bien llevada, han dejado de lado algunos detalles que eran clásicos en los *survival horror*, para ofrecer una ambientación distinta.

Este es uno de esos juegos que uno agradece, no por el nivel técnico o la intrincada historia, sino porque propone nuevos parámetros, no se basa en fórmulas probadas, además de usar el hardware para el que está siendo programado con una inteligencia digna de una compañía de las llamadas grandes. Su salida aún no está definida, pero se espera que sea después del primer semestre de este 2009, de cualquier modo, los estaremos informando de todo lo que nos enteremos acerca de **Cursed Mountain**.



Los habitantes de la montaña no te dejarán en paz hasta sino que consigan llevarte al mismo lugar que a tu hermano...



Las condiciones climáticas serán más que un adorno, en esta ocasión van a influir en tu desempeño.

En ningún lugar estarás a salvo

Se ha comentado que una de las principales preocupaciones de los programadores es el realismo; quieren que a cada paso que des, realmente sientas que estás en una montaña, solo, con miedo... por lo que colocarán trampas y enemigos en momentos claves, así la tensión aumentará, nunca sabrás lo que puede estar esperándote al dar la vuelta en alguna esquina o al entrar en una habitación.



En tu búsqueda por objetos en las tiendas, nunca faltará que te encuentres un traje de héroe de videojuegos.

Obviamente el Wiimote será parte crucial del juego, aunque aún no se sabe exactamente que funciones tendrá; se ha comentado que el nivel de interacción al representar movimientos con él, estará dentro de los más exhaustivos que se hayan visto; sería genial que emplearan el Wii Motion Plus, pero por el momento no han comentado nada al respecto, mucho menos si tendrá compatibilidad con otros accesorios como la Balance Board o Wii Speak, de cualquier modo, ya es desde ahora candidato a ser considerado como uno de los mejores juegos del año para Wii, aunque tendremos que esperar para asegurarlo.



Por las imágenes que hemos visto, no dudamos que a su salida será de los juegos con mejores gráficos en Wii.

Monster Hunter 3

Wii

Deep Silver

El año pasado se dio una de las sorpresas más grandes y gratas en lo que va de la generación; Capcom daba a conocer que la tercera parte de su exitosa saga **Monster Hunter 3** estaría disponible sólo en Wii, lo que dejaba ver ya desde entonces la importancia que ha tenido la consola en todo el mundo. Al principio sólo se mostraron un par de imágenes, pero ahora sabemos ya algunos datos respecto al modo principal de juego que te comentaremos para que puedas darte una buena idea de lo que nos espera con esta entrega.



Es imposible no recordar a **Baten Kaitos** con imágenes tan bellas como ésta.



Los enemigos te van a atacar en grupo, así que trata de enfrentarlos con una estrategia en mente.

Un juego con vida propia

Si en este momento tuviéramos que destacar un aspecto de este título, sin duda sería el gráfico, han trabajado sumamente bien, al grado de que se podría colocar dentro de los mejores del sistema. Nos recuerda mucho a lo que fue **Baten Kaitos** en su momento, con escenarios hermosos, sacados de los sueños más increíbles que se puedan tener. El grado de detalle es abrumador, puedes ver las sombras en cada rincón, los pliegues de la tela en la vestimenta de los personajes, bueno, podrás quedarte apreciando hasta el elemento más pequeño por varios minutos y no dejarás de sorprenderte.

En cuanto al *gameplay*, realmente no se ha visto algo innovador, se usa el *stick* para controlar al guerrero principal, mientras que con los botones se ejecutan acciones básicas en los menús. Hasta ahora el Wiimote no representa en verdad una espada, y basta con agitarlo para obtener resultados, lo cual aunque no es para nada algo negativo, deja ver que aún faltan pruebas en ese sentido.

Todo apunta a que será uno de los títulos más fuertes del año, lo único malo es que no se ha confirmado que vaya a aparecer en América; aunque tomando en cuenta lo que ha representado en tierras orientales, no dudamos que Capcom tome el "riesgo" y nos traiga **Monster Hunter 3**; sobre todo porque de resultar el movimiento, podría representar secuelas tanto para Wii como en el Nintendo DS, lo cual no sería nada raro si nos remontamos a los orígenes de esta serie, además de que en el sistema portátil de Nintendo, ganaría en movilidad y frescura.



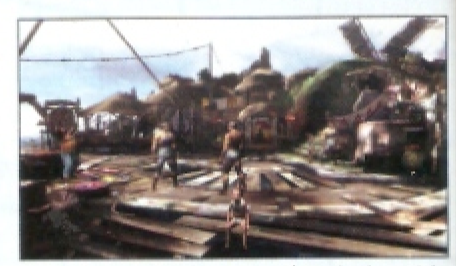
Recuerda que no todos los enemigos son iguales, cada uno tiene una manera diferente de afrontarte.



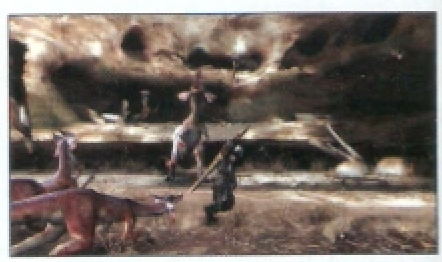
Esperemos que de aparecer en América, exista una versión en español.

¡Qué comience la cacería!

Seguro que estos momentos el nombre de **Monster Hunter** no te dice mucho, pero es una serie que en Japón tiene un éxito extraordinario, al nivel de sagas que ya tienen tiempo en aquel país como **Final Fantasy** o **Dragon Quest**. Lo mejor de todo es que no está basado en modas pasajeras, es un RPG/Aventura sumamente sólido, capaz de satisfacer al más exigente de los amantes de este género.



Como todo buen RPG, la exploración es fundamental para conseguir pistas de tus objetivos.



Conforme logres victorias, tus habilidades van a mejorar bastante, permitiendo que ganes fácilmente.



Las texturas tanto en los personajes como en el escenario son simplemente sorprendentes.

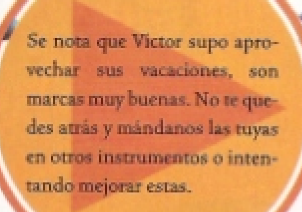
La historia es hasta ahora un secreto, pero debemos decir que por los antecedentes que tenemos, el drama y emotividad no podrán quedar fuera. Cabe mencionar que los capítulos anteriores habían aparecido solamente para una consola portátil, por lo que ahora, Capcom ha usado todos los recursos del Wii para que este debut en sistemas caseros sea con el pie derecho, lo cual ya es prácticamente un hecho por lo que hemos podido revisar. **Monster Hunter 3** es tan sólo el comienzo de lo que Capcom tiene preparado para Wii este año, aún falta ver **Dead Rising**, y estamos seguros que nos debe estar preparando otras sorpresas, por lo pronto, sólo nos queda esperar a que se confirme su lanzamiento en nuestro continente, para responder como se debe.

Les damos una vez más la bienvenida a esta su sección de Los Retos, donde comprobamos mes a mes que nada es imposible, y por si aun existía alguien que lo dude, después de ver lo que les tenemos preparado en esta ocasión, seguro, quedarán convencidos. Así que prepárense y disfruten de las siguientes marcas así como de retos nuevos.

Guitar Hero World Tour
Wii

Este juego desde su lanzamiento ha dado mucho de qué hablar, y más ahora que tenemos las primeras marcas que nos ha enviado el Rockstar **Victor Calzada**, del Estado de México, quien nos demuestra su habilidad con la guitarra en dificultad Medium. Será difícil superarlo, pero no imposible, así que a practicar.

Canción	Marcador
Livin´ on a Prayer	77,562
About a Girl (unplugged)	61,659
Mountain Song	85,813
Beautiful Disaster	125,406
Obstacle	121,923
The One I Love	70,084
Some Might Say	189,181
Today	112,685
Band on the Run	140,466
You´re Gonna Say Yeah!	161,514
Up Around the Bend	103,359
The Joker	94,591
Freak on a Leash	79,913
Misery Business	132,953
Spiderwebs	182,854
One Way or Another	147,508
Do it Again	107,638



Se nota que Victor supo aprovechar sus vacaciones, son marcas muy buenas. No te quedes atrás y mándanos las tuyas en otros instrumentos o intentando mejorar estas.

Super Smash Bros. Brawl

Todo indica que el juego estará permanentemente dentro de la sección, esta vez gracias a su modalidad Home Run Contest, donde nuestro amigo **Oscar Tun**, de Guanajuato, ha logrado unos récords verdaderamente extraordinarios con varios de los personajes de este adictivo título de Nintendo.

Personaje	Marca
Mario	1768.7 ft.
Donkey Kong	1701.3 ft.
Pikachu	1814.4 ft.
Mr. Game & Watch	1632.5 ft.
Pit	1774.6 ft.
Snake	1679.3 ft.
Ice Climbers	1918.7 ft.
King Dedede	1895.3 ft.
Bowser	2227.7 ft.

Animal Crossing: City Folk
Wii

Este reto no es tanto de habilidad, aquí tienes que demostrar tu creatividad. Debes ir al centro de costura de tu pueblo y diseñar una playera, las más ingeniosas serán publicadas, así que debes tomar una muy buena foto para que, en caso de que seas seleccionado, pueda apreciarse bien. Como consejo, te sugerimos que no utilices los mismos elementos en ambos lados de la playera, deja volar tu imaginación. Mucha suerte.

NUEVO RETO

Bleach: Blade of Fate
Nintendo DS

Sin duda el mejor juego de pelea que hay para el Nintendo DS, lástima que la animación aún no tenga tanta fama en nuestro país, eso lo colocaría entre los consentidos de los jugadores. Pero bueno, ahora te damos un buen pretexto para que lo conozcas, ya que Luis E. Loreto "Luxor", de Mexicali, Baja California, nos ha mandado una buena marca en el Survival Mode: logró vencer a 41 personajes usando a Aizeen, así que necesitarás esforzarte para desplazarlo. Por cierto, Luis nos mandó hace tan sólo un par de meses sus logros en Super Mario 64 DS, lo que nos habla de su determinación.

NUEVO RETO

Por este mes ha sido todo. Csomo te puedes dar cuenta, la variedad es muy amplia, no hay pretexto para no intentar romper alguna marca. Recuerda que en las fotos o videos que mandes se debe apreciar correctamente lo que nos indiques en tu carta, de ese modo los podemos publicar mucho más rápido. Feliz Día del Amor y la Amistad, ¡hasta la próxima!

Kid Buu

CN profile

Un malo muy malo

Kid Buu es la forma original de uno de los enemigos más poderosos de la exitosa serie de Akira Toriyama, **Dragon Ball Z**. A pesar de que al principio sólo se conoce su "lado bonachón", poco a poco se va viendo la evolución de **Majin Buu** en un ser mucho más poderoso, para finalmente quedar con una complexión mucho menos imponente, pero con gran poder, suficiente para poner a cualquiera de los personajes en jaque. En su forma original, **Majin Buu** -o **Kid Buu** si somos más específicos-, es total y completamente la personificación de la maldad pura; no siente remordimientos, no tiene ni necesita amigos y sólo desea destruir y encontrar oponentes para pelear y demostrar su poder. No habla, sólo grita y festeja con ironía su maldad.

Casi invencible

Majin Buu fue introducido en la serie en lo que se conoce como la Saga de **Buu**; ahí comenzó como un gordito inocente que deseaba comer y podía ser controlado; al absorber a otros personajes, éste puede aumentar su poder y adquirir los de éstos, pero con ello también tiene debilidades; cuando fue regresado a su forma original, quedó al 100% de su capacidad y no pudo ser vencido por nadie, hasta que **Son Goku** lo atacó con una *Genki Dama* que contenía la energía de todos los habitantes de la Tierra; si no hubiera sido por esto, **Goku** no le habría podido ganar. Al final de la serie, a petición de **Goku**, **Kid Buu** reencarna en **Uub**, quien es totalmente lo opuesto de su original. Obviamente hay mucha polémica en quién es el villano más fuerte, pero nosotros le apostamos a **Kid Buu**, además, él es pura maldad.



Poderes



Por sus habilidades, **Kid Buu** es virtualmente el enemigo más poderoso de toda la serie, pues nadie le pudo ganar de manera individual, ni grupal. Sus poderes son: superfuerza y velocidad, reflejos increíblemente rápidos, volar y lanzar bolas de energía (capaces de destruir un planeta entero). Además no puede morir por causas naturales, su cuerpo es regenerativo y puede tomar cualquier forma que desee; usa hechizos y magia, absorber otros peleadores –y sus poderes- y copiar técnicas con tan sólo verlas. Como verás, es todo un estuche de sorpresas y por ende, puede enfrentar a muchos enemigos a la vez.

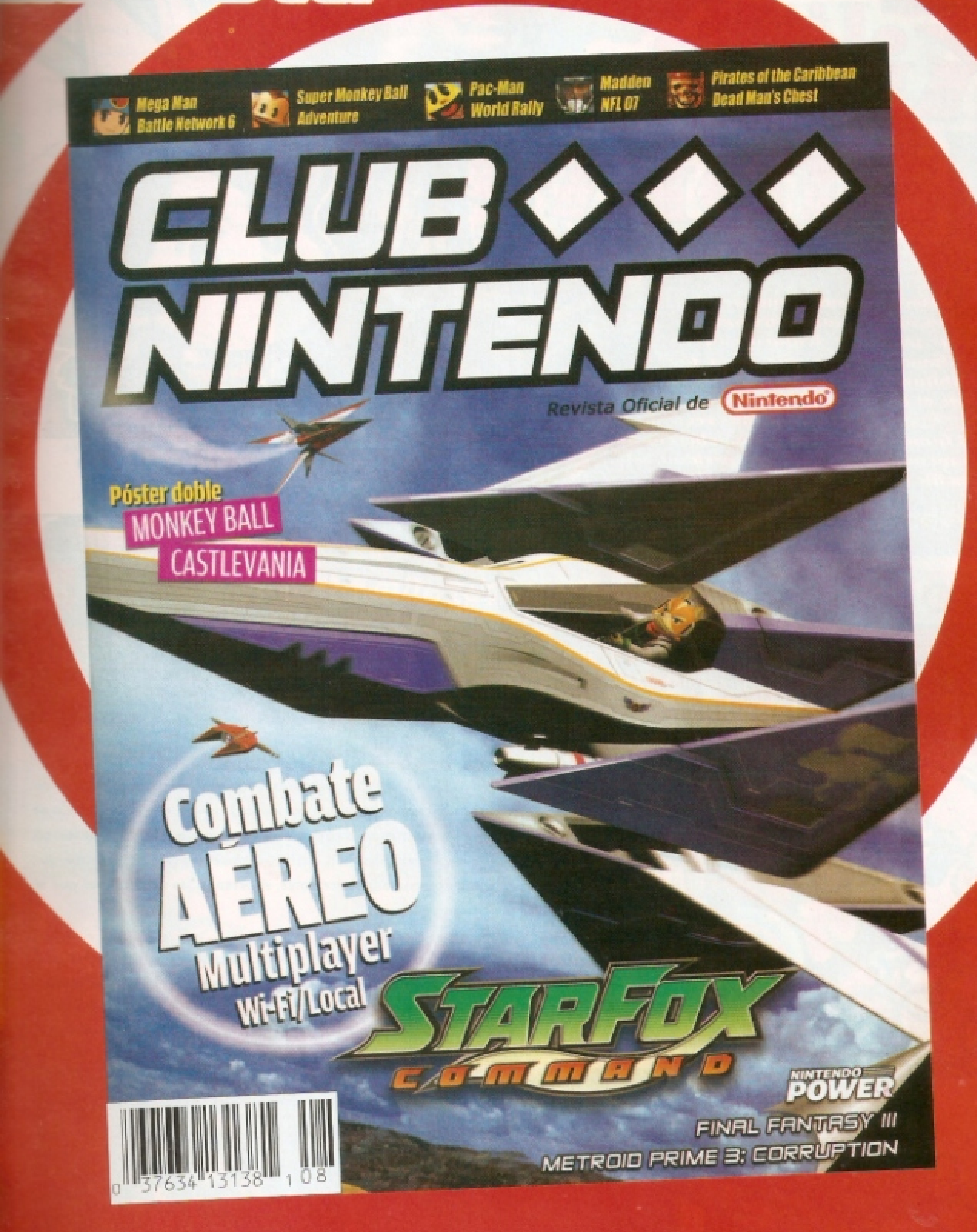
¿Buu?

A pesar de que su nombre se puede interpretar como "mago malo", el nombre de Buu es, al igual que muchos personajes de la serie, una broma por parte de Toriyama. El creador de Majin Buu se llama Bibidi, su descendiente (quien despierta a Buu) se llama Babidi, y de ahí que la parte final de la broma sea Buu; parodia de la canción de Disney de Cenicienta, "Bibbidi-Bobbidi-Boo".



En los juegos

El personaje **Majin Buu** ha aparecido en numerosos juegos en sus diversas formas, pero **Kid Buu** no ha sido tan recurrente. Los más destacados son **Dragon Ball Z: Hyper Dimension**, **Dragon Ball Z Tenkaichi** y **Dragon Ball Z: Buu´s Fury**. De todos estos, la mejor aparición es la que tuvo en **Hyper Dimension**.


Mega Man Battle Network 6
Super Monkey Ball Adventure
Pac-Man World Rally
Madden NFL 07
Pirates of the Caribbean Dead Man's Chest
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Póster doble
MONKEY BALL
CASTLEVANIA
Combate AÉREO
Multiplayer
Wi-Fi/Local
STARFOX COMMAND
NINTENDO POWER
FINAL FANTASY III
METROID PRIME 3: CORRUPTION
0 37634 13138 1 08

Little King's Story

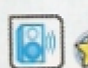


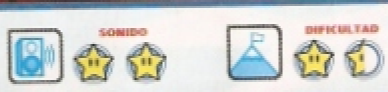
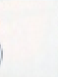
Siempre hemos pensado que de ser gobernantes, mejoraríamos la situación de nuestro pueblo y trataríamos de hacer lo imposible por que cada uno de los habitantes fuera feliz; pues bien, ha llegado el momento de demostrarlo en Little King's Story, el trabajo más reciente de Xseed Games para Wii donde deberemos guiar a una nación hacia la prosperidad, reto nada sencillo pero sí bastante divertido.




GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO



DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING CN 8.0




Sólo los buenos monarcas pasan a la historia, los demás... son olvidados

Un nuevo camino por explorar

Cada año escuchamos de nuevos juegos de RPG, aventuras o de simulación, todos ofreciendo diferentes opciones, pero nunca habíamos tenido la posibilidad de que en un solo título se incorporaran los tres géneros anteriormente mencionados, o al menos no de la forma en que **Little King´s Story** lo ha implementado. Han querido recorrer un camino distinto, que siendo honestos, les han brindado resultados excelentes, superando las expectativas que se tenían en este proyecto por mucho.

El que se haya llevado un buen desarrollo no es obra de la casualidad, detrás de él está el equipo de Cing, quienes tienen como cartas de presentación lo realizado en **Hotel Dusk** y **Trace Memory** para Nintendo DS, ambos de lo mejor que se ha visto en la portátil de la Gran N, y no han escatimado en ningún sentido para demostrar de qué están hechos en este título.



Los ambientes para esta aventura son muy variados, desde bosques hasta ciudades enteras.



Existen algunos enemigos que debes analizar bien antes de terminarlos por completo.

Compañía: **Xseed Games**
Desarrollador: **Cing Inc.**
Categoría: **Simulación/RPG**

1

Hace muchos, muchos años...

La suerte siempre juega un papel importante en el destino de las personas, si te encuentras en el lugar correcto a la hora adecuada, puedes convertirte en rey. ¿No nos crees?, pues eso es lo que le pasó a **Korobo Bred**, un niño como cualquier otro, que en una tarde en la que exploraba el bosque con sus amigos, encontró una pequeña corona que le dio la facultad para dirigir el destino de su tierra natal, la pequeña región de Alpoko.

Gracias a la corona, todo mundo te sigue y obedece tus órdenes sin titubear, por lo que debes obtener el mayor provecho, formando beneficios concretos en tu comunidad, ya que si haces lo contrario, estarás condenando a los tuyos a la ruina. Este es tan sólo el comienzo de la trama, al avanzar conocerás a distintos personajes que enriquecerán el argumento con sus vivencias, o hasta en ocasiones podrían cambiar todo lo que creías hasta ese momento.





La fortaleza de tu equipo radica en la variedad de ataques de sus integrantes, nunca lo olvides, representa la diferencia entre perder o ganar.

El otro lado del reino

Existen algunos datos del juego que estamos seguros no conocías...

1. En Japón a este juego se le conoce como **Osama Monogatari**, y apareció por esas tierras en noviembre del año pasado.

2. Cing es un grupo especializado en aventuras gráficas portátiles, siendo su mejor trabajo **Trace Memory**, del cual se espera este año una versión para Wii.

3. Por medio de la página oficial del título, se lanzó una convocatoria para que los usuarios pudieran mandar dibujos de las criaturas más extrañas que hayan imaginado, los trazos ganadores, aparecen dentro del juego.

Fuente: www.littlekingsstory.com

Da la vuelta a la página

Un detalle muy interesante, es que en los momentos que se te relatan los hechos, los cinemas no están basados en las imágenes con polígonos del juego; se ha dado un aspecto más cercano a un libro infantil, en el que todo está coloreado con crayones, logrando algo bastante alegre y gracioso que le queda como anillo al dedo, además las melodías son espectaculares, se unen a la acción en pantalla de manera perfecta, lo que acentúa la emoción a cada cuadro.

Una de tus obligaciones al estar a cargo, es conocer a cada uno de los habitantes del pueblo, así sabrás exactamente qué es lo que desean, pero más importante aún, lo que piensan de ti. Recorre cada casa, edificio, parque, sin olvidarte de las granjas, son fundamentales.







De lo más impresionante del juego, son sus gráficos al momento de relatarnos la historia, realmente da la impresión de que estamos leyendo un libro para niños.





Los reyes más recordados

Los reyes siempre son personajes idolatrados, aquí unos ejemplos



Rey de Hyrule

Dentro de la historia de **Zelda**, el protagonista siempre es **Link**, pero dentro de la trama de **Wind Waker**, se volvió fundamental el Rey del antiguo Hyrule, quien todo el tiempo nos acompaña en forma de bote para cruzar el mar, y es hasta el último momento de la pelea final con **Ganon**, cuando revela su verdadera forma para ayudarte a terminar con el mal, al mismo tiempo que se sacrifica para que toda la juventud pudiera tener un futuro.

Rey Arturo

Todos alguna vez hemos escuchado el nombre del Rey Arturo, pero lo que pocos saben, es que no se sabe si existió realmente este mítico personaje. Muchas de sus historias, no son más que obras literarias de Inglaterra y Francia, en las que se le describe como un gran gobernante. No importaba qué tan complicada fuera la situación que enfrentara, siempre tenía un plan para salir adelante

Rey Misterio

Todo un monarca... pero del cuadrilátero; ese es Rey Misterio, un luchador estadounidense, pero con raíces en México, lo que lo ha llevado a tener un estilo mucho más espectacular del acostumbrado en la lucha libre del vecino país del norte. Ha ganado varios títulos en la WWE, tanto individuales como en pareja, demostrando su gran calidad.

Crea un mundo mejor

No vas a estar solo en tu continente, alrededor de tu pueblo habrá siete reinos más, cada uno con sus costumbres y características, los cuales debes visitar para aprender de ellos, pero más importante aún, conquistarlos. La verdad es que sus gobernantes son algo "raros", por lo que debes llegar y demostrar que tus ideas novedosas lograrán los mejores resultados, ya sea por las buenas o por las malas, pero cuando lo logres, serás alzado en hombros.

Entramos a una parte importan: ¿cómo vas a conquistar dichos territorios?, lógicamente por más importante que sea tu cargo, no vas a poder hacerlo solo; más tardarías en llegar que en lo que te pondrían tras las rejas por alborotador. Necesitas del pueblo, así que antes de partir deberás reclutar a los mejores hombres con los que cuentes para que tu aventura salga justo como lo planeas y puedas colocar tu bandera en otros terrenos.





La trama tendrá momentos de todo tipo, habrá ocasiones en las que todo será alegría y otras en las que la tristeza podría aparecer.

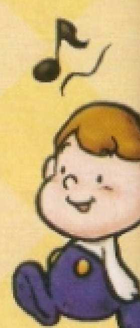
El triunfo estará cimentado en la variedad de oficios de tus hombres, es decir, no lleves solamente guerreros, ya que si requieres construir o armar algo, vas a quedar indefenso. Divide a tu ejército en partes, así estarás preparado para cualquier situación; dar las órdenes será tan sencillo como indicar en pantalla a dónde se deben dirigir tus elegidos y al llegar realizarán el trabajo de la mejor manera posible. Otro detalle que debes tomar en cuenta, es que no solamente las batallas te van a ayudar para consolidar tu grandeza, también deberás darte a conocer en tu pueblo por las obras que hagas por su bien, así que organiza bien a tus fieles seguidores para cambiar el aspecto de tu reino, nunca está de más construir algunas casas más, y ni qué decir de las parcelas que puedes cuidar. Todo lo anterior formará la armonía en los alrededores, ocasionando que los habitantes estén contentos contigo.











Tus obligaciones como rey, no sólo son el eliminar a los monstruos, sino también debes convivir con tu comunidad.

En este punto, se nota una gran influencia de uno de los mejores simuladores de la generación pasada, **Pikmin**, ya que al avanzar por los pueblos, todos sus compatriotas van a seguir tus pasos, esperando tus indicaciones. Otro punto que tienes que mantener en mente cada momento, es que el número de personas ejecutando una acción, influirá en el tiempo y calidad de la misma, es decir, si te encuentras con un monstruo y mandas a cuatro guerreros a enfrentarlo, terminarán más pronto que si enviaras sólo a un par.

Ya que estamos hablando de los enemigos, debemos mencionar que los que encuentras en el camino normal, a pesar de que son pequeños, tienen movimientos que te dificultan el crear una estrategia, sin mencionar que en ocasiones se agrupan y se enfocan en un punto específico de tu tropa para causarte más problemas.

Para que nunca te pierdas de tus objetivos, en pantalla contarás con un radar que te indicará hacia dónde debes ir o con quién encontrarte.



Cuando cambia la situación es con los jefes de nivel, son enormes y sus ataques sumamente variados; para derrotarlos tienes que rodearlos con tus mejores hombres atacando partes estratégicas de su cuerpo, en especial aquellas que le son difíciles de cubrir, como los costados o la retaguardia. Sus diseños son verdaderamente raros, desde ranas hasta monstruos sin forma específica; en total tiene los que debes enfrentar, uno por cada reino; lo bueno es que al ir derrotándolos, ganas experiencia, de modo que las batallas posteriores no son tan complicadas. Un punto que de entrada casi no percibes, es el de las magias, ya que no son tan relevantes como en otros juegos del género, pero aun con eso, no se afecta o se ve lastimado el gran trabajo que han hecho con los movimientos y acciones de los personajes para defenderse.

Llegó la hora de mostrar madera de líder

En cuanto nos enteramos de este título, lo colocamos de inmediato en la lista de los que había que seguir de cerca, sobre todo por los antecedentes de Cing, quien ha vuelto a demostrar que tiene lo necesario para colocarse dentro de los grandes desarrolladores sin problemas. **Little King´s Story** es un título que dará mucho de qué hablar gracias a su estilo de juego, apto para todo público, lo que no significa que sea un reto fácil; lo recomendamos ampliamente, no te vas a arrepentir, es una sorpresa bastante agradable.





Los expertos comentan

Master

Qué sorpresa tan agradable resultó ser **Little King´s Story**, quizá no usa de una manera relevante las cualidades del Wiimote, pero lo compensa perfecto por la agradable y sobre todo divertida mezcla de géneros que consiguieron, que dan como resultado una aventura dinámica y llena de retos. Considero que una opción cooperativa hubiera sido ideal, tomando como base que ya se ha visto en **Pikmin 2** por ejemplo, con excelentes resultados, pero a pesar de ello, es un título fuerte, que tal vez dé inicio a una nueva franquicia.



Crow

Como antesala a la nueva aventura de **Trace Memory**, el equipo de desarrollo Cing nos presenta **Little King´s Story**, una aventura que combina múltiples elementos de juego como RPG, estrategia y simulación, teniendo como personaje principal a un joven quien tomará el control de un pequeño pueblo. La acción es sutil y tendrás bastantes momentos de exploración y reconocimiento de los territorios, mientras llevas -al estilo **Pikmin**- a tus súbditos para que realicen las tareas del momento.



Panteón

A ver... originalidad, más o menos; innovación en *gameplay*, buena; trama y desarrollo de la misma, casi nula. Vaya, sé que muchos estamos hartos del "pan con lo mismo", pero creo que este juego es de ésos que salen con el destino marcado: acabar en un paquete doble o triple de juegos para que lo compres de manera inadvertida. Aunque plantea un poco de originalidad en su estilo, **Little King´s Story** parece arrancado de una serie japonesa de los 80's en donde el héroe tiene menos de diez años. Mejor te recomiendo que lo rentes o que te lo presten antes de que oses comprarlo, así nos evitaremos decepciones.



Realmente la Consola Virtual no deja de sorprendernos, ahora nos ofrece la posibilidad de conocer verdaderos clásicos en todas las consolas, no te los puedes perder por nada del mundo, son un pretexto perfecto para gastar tus Wii Points ahorrados.

Mega Man 3

NES
Wii Points: 500

UNA LEYENDA DE REGRESO A LA ACCIÓN

La fiebre que ha representado este personaje por su pasada aparición en WiiWare está muy lejos de terminarse, y muestra clara lo es el lanzamiento de su tercera entrega original de NES para la Consola Virtual. Después de los acontecimientos de **Mega Man 2**, los científicos **Ligth** y **Willy** trabajaban juntos para la creación de un nuevo tipo de robot, sin embargo, algo se salió de control y ocho modelos distintos consiguieron escapar del laboratorio, creando de inmediato un caos en toda la zona.

Sólo alguien puede ponerles un alto, el legendario héroe azul, **Mega Man**. Así comienza esta gran aventura, donde como es una costumbre, deberemos completar ocho misiones bastante intrincadas para al final derrotar a los robots enemigos; cada uno de ellos tiene armas distintas, por lo que la forma en la que debes encararlos tiene que estar muy bien planeada, además de que en comparación con las primeras dos partes, el grado de dificultad se vio incrementado.

Pero no todo son problemas, ahora **Mega Man** cuenta con un nuevo movimiento que le permite deslizarse para entrar en los lugares menos pensados; pero lo más importante es que tendrás a un nuevo compañero, **Rush**, quien es un perro robot que te ayudará a lograr saltos de mayor distancia.

Mega Man 3 es para muchos el mejor capítulo de la línea original, ya que representó el balance perfecto entre acción y exploración que la serie propuso desde sus inicios; una obra sin igual que pondrá a prueba tus reflejos en cada salto. Esperemos que Capcom siga colocando en el catálogo de Consola Virtual esta serie tan querida, tal vez no falte mucho para que veamos el debut de la saga X.







Space Harrier

Sega Master System
Wii Points: 500

EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA EN VIDEOJUEGOS

A mediados de los años 80, Sega lanzó para el mercado de las Arcadias uno de los juegos más revolucionarios del momento, **Space Harrier**. Los juegos de disparos eran una moda en ese entonces, sin embargo, todos se enfocaban en naves espaciales usando una perspectiva superior, y fue en dichos aspectos donde el título de Sega despuntaba del resto.

En una dimensión alterna, la Tierra ha sido invadida por extraños dragones y otros seres prehistóricos, por lo que un joven guerrero se da a la tarea de terminar con ellos y regresar la paz a su mundo. Para conseguirlo cuenta con un poderoso equipo que le permite volar y un cañón con el que eliminará a todos los enemigos que se le pongan enfrente. La perspectiva del juego es en tercera persona, sin embargo, no avanzamos a placer, esto se hace de manera automática, por lo que debemos estar atentos en cuanto aparezcan las criaturas voladoras, ya que de no desaparecerlas a tiempo, se pueden estrellar contra ti o al menos causarte un gran daño, lo que te dejaría en clara desventaja contra los jefes finales.

Lo interesante de todo esto, es que no necesariamente debes mantenerte volando, también puedes recorrer algunas partes de las misiones a pie, claro, sin perder de vista tus objetivos. Prácticamente todo lo que aparece en pantalla lo puedes destruir, incluso los árboles, que aunque no lo creas, habrá momentos en que te impidan la visibilidad y es mejor quitarlos del camino.

Space Harrier es uno de esos juegos por los que no pasan los años, es sumamente divertido jugarlo; representa uno de los cimientos más sólidos en el género de los *shooters*, ojalá se hiciera una nueva versión para Wii, sin duda que el Wiimote daría un nivel de realismo nunca antes imaginado.







Metal Slug 2

Neo Geo
Wii Points: 500

UN ÁNGULO POCAS VECES VISTO EN LA GUERRA

En los locales de Arcadias de todo el mundo siempre ha existido una compañía que es sinónimo de calidad, nos referimos a SNK, quien durante la década pasada nos regaló varias joyas en distintos géneros, tal es el caso de **The King of Fighters**, **Sidekicks** o **Metal Slug 2**, que es precisamente del que les vamos a platicar a continuación, ya que está listo para que lo descargues en tu Wii gracias a la Consola Virtual.

Su salida original fue en 1998, convirtiéndose de inmediato en un fenómeno; en este título puedes seleccionar de entre varios soldados, los veteranos **Marco** y **Tarma**, además de **Fio** y **Eri**, que a la postre se convertirían en íconos de la franquicia. Realmente no existen diferencias entre ellos, todos pueden usar las mismas armas, la elección se basa sólo en la simpatía del personaje. Los niveles están llenos de enemigos, a los cuales eliminas con un solo disparo, lo complicado es atinarles, ya que se cubren muy bien con todos los elementos del campo de batalla. No puedes titubear ni un instante, ya que cuando menos lo esperes, pueden aparecer refuerzos aéreos que complicarían la situación. Por fortuna vas a contar con vehículos como tanques con los que además de destruir a los atacantes con pocos disparos, serás más resistente a los disparos.

Al ir eliminando enemigos, obtendrás distintos tipos de armas con municiones limitadas, por lo que es sumamente importante que sepas reservar tus municiones y no dispares sin estar seguro de dar en el blanco. Las granadas no pueden quedar fuera de ninguna manera, son esenciales para tu cometido, sobre todo para esos rincones donde las balas no entran.

La historia del juego es de lo más gracioso de la serie, ya que en primera instancia combates a un comando armado, del cual no se sabe mucho, pero al avanzar, te das cuenta que están siendo manipulados por seres del espacio exterior; y justo ahí es cuando da inicio la diversión con parodias incluidas de grandes películas como El Día de la Independencia. **Metal Slug 2** no puede faltar en ninguna colección de Consola Virtual, no importa si lo conociste en su tiempo o no, es un clásico.







Boogerman: A Pick and Flick Adventure

Sega Genesis
Wii Points: 800

LA MUESTRA CLARA DE QUE TODOS PUEDEN SER HÉROES

Si tuviéramos que hacer una lista con los videojuegos con protagonistas más raros, seguramente que **Boogerman** estaría en la parte más alta de la tabla; se trata de un superhéroe fuera de lo común, con el que Interplay seguía demostrando su irreverencia y creatividad a mediados de los años 90. Se puede decir que fue uno de sus últimos trabajos en 2D antes de abandonar franquicias legendarias como **Clay Fighters**. Aparecieron dos versiones de este juego, una para Super Nintendo y otra para Sega Genesis, y es de esta última de la que les vamos a comentar.

Todos recordamos la manera como **Batman** o el **Hombre Araña** se convirtieron en héroes, pues bien, Boogerman también tiene su historia; resulta que **Snotty Ragsdale**, realizaba pruebas para crear una máquina que eliminara la contaminación del mundo, pero algo sale mal y el científico absorbe un misterioso gas, que algunos minutos después le da ciertos poderes... o más bien, altera su organismo para conseguir aumentar sus "habilidades naturales", de modo que su para derrotar a sus enemigos, no usa la fuerza, sino los malos olores que desprende su cuerpo.

El estilo de juego, como no podía ser de otra manera, es el de plataformas al estilo **Earthworm Jim**, es decir, niveles bastante coloridos con un diseño excéntrico, que te hará pensar dos veces cada uno de tus movimientos. Después de haber leído la manera tan poco higiénica como **Boogerman** hace frente a sus adversarios, no te debe extrañar que éstos sean duendes, plantas con ojos o ranas, ya ni hablar de los jefes finales, parecen extraídos de una novela de ciencia ficción, pero este tipo de elementos son los que lo hicieron destacar en su momento, hace casi una década.

Boogerman es un juego que no importando tus gustos, debes conocer, quizá no tiene el grado de gracia que alcanzó por ejemplo **Conker** en Nintendo 64, pero sí es único en la consola para la que salió, al grado que le valió al personaje aparecer en **Clay Fighters 63 1/3**. Sería sumamente interesante ver una nueva versión pero ahora con las ventajas que ofrece el Wii o el Nintendo DS.







SPIDER-MAN
WEB OF SHADOWS

Fue una larga espera, pero por fin tenemos en Wii la nueva aventura de Spider-Man, que a pesar de no estar basada en alguna cinta o cómic en específico, sí es de las mejores historias en las que hemos visto al amigable vecino. Treyarch ha aprendido de aciertos y errores pasados, eso queda claro después de las primeras horas de juego, donde te das cuenta del gran trabajo a todo nivel que han realizado; **Spider-Man: Web of Shadows** es brillante.

TEEN T ESRB
Sangre Animada
Referencia a Drogas
Lenguaje Moderado
Temas Sugestivos
Violencia

GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD



HISTORIA

RANKING CN


LA OSCURIDAD SUELE NUBLAR NUESTRA MENTE... NO DEJES QUE SE APODERE DE TU ALMA

De regreso a las alturas

Las primeras dos adaptaciones para Nintendo GameCube basadas en las cintas de este personaje, fueron por demás espectaculares, sorprendieron a todo mundo, de hecho, muchos los consideramos como los mejores títulos de videojuegos para un superhéroe. Con tales antecedentes, cuando se anunció que la tercera parte aparecería en Wii, se esperaba una evolución considerable tomando en cuenta los controles de la plataforma, pero al final, el resultado fue lamentable; tenías que pasar horas jugando no para terminar una escena, sino para acostumbrarte al complicado sistema de juego, lo que ocasionaba que muchos lo dejaran antes de terminarlo.

Lógicamente la gente detrás el proyecto se dio cuenta de lo sucedido e intentó corregir el rumbo, por lo que el año pasado pudimos disfrutar de **Spider-Man Friend or Foe**, un juego de acción con un *gameplay* excelente, sin embargo, tuvo un gran problema, el uso de las capacidades del Wiimote y Nunchuk pasaron de noche, como si no existieran, lo que obviamente le restó algunos puntos al trabajo final.



Para regocijo de todos los fans, podemos decir que los problemas arriba planteados en anteriores obras, no sólo han quedado eliminados, lo mejor es que ahora se aprecia una verdadera evolución, combinando los factores que habían hecho grandes a los primeros dos capítulos.

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Treyarch**
Categoría: **Acción**



Una invasión inesperada

Habrá algunas sorpresas y giros en el argumento que jamás te esperarías, pero bueno, todo comienza cuando de la nada y sin dar ningún tipo de explicación, Nueva York ha sido tomada por una gran cantidad de seres parecidos a Venom, lo que desconcierta a **Spider-Man**, quien de inmediato intenta combatirlos, lanzado por el coraje que le ocasiona ver a su ciudad prácticamente destruida.

Así comienza **Web of Shadows**, al ir avanzando se te relata qué es lo que verdaderamente ocurrió antes de tu aparición, pero para ello tienes que enfrentarte a **Venom**, quien parece te tiene derrotado, pero de pronto, parte de él se desprende para adherirse al traje de nuestro héroe, ocasionándole grandes cambios, tanto en sus poderes como en su pensamiento. Este concepto lo habíamos visto en la aventura anterior, pero ahora, realmente sí existen modificaciones que te ayudarán a lograr mejores resultados en las batallas, sobre todo cuando enfrentas a más de un enemigo al mismo tiempo.



Tu radar en la pantalla te indicará exactamente a dónde debes ir para lograr tus objetivos.



Aparecerán muchos personajes del Universo de Marvel para complementar la aventura.

¿De qué lado estás?

La aventura no tiene un trayecto predeterminado, éste cambiará de acuerdo con tus decisiones, ya que puedes ponerte del lado de los enemigos o apoyar a la justicia como lo has hecho siempre. Lo interesante es que puedes cambiar tu perspectiva cuantas veces quieras, de modo que podrás conocer diferentes ángulos de cada situación. Al igual que ocurría en la tercera cinta, cuando estés poseído por la maldad, usarás el traje negro, mientras que si prefieres hacer caso a tu instinto, te acompañará el tradicional rojo con azul.

Vas a usar el Wiimote y Nunchuk para ocasionar un mayor daño en los combos que conectes a los enemigos, pero a diferencia de la tercera parte, aquí no debes pelearte con la cámara dos horas, todo sale de manera natural e intuitiva. Tienes movimientos básicos, para que con tres golpes puedas hacer frente a los problemas, pero ya que si eres exigente, tienes la posibilidad de incluir patadas o ataques con telaraña, lo que en situaciones de emergencia es la opción ideal.

Las peleas a diferencia de otros capítulos, no se realizan en su totalidad en tierra firme, muchas de ellas toman lugar en el aire o en lo alto de algunos edificios.

Detrás de las telarañas

Algunos detalles sorprendentes

1. ***Spider-Man*** *fue creado por Stan Lee* en 1962, desde entonces ha sido considerado como uno de los personajes más famosos de todos los tiempos.

2. En la serie de animación de los años 90 basada en **Spider-Man**, **Peter Parker** crea una sustancia parecida a la telaraña, la cual coloca en unos pequeños tubos en sus muñecas para la película que apareció en el 2002.

3. Muchas han sido las frases célebres que han quedado en la memoria de los seguidores de **Spider-Man**, pero la más representativa, sin temor a equivocarnos es la siguiente: "Un gran poder implica una gran responsabilidad".



© 1962 Amazing Fantasy, Marvel Comics



Usa de manera adecuada todas tus habilidades para poder afrontar todos los retos que te esperan en la Gran Manzana.

Caminando por la gran ciudad

Algo que vale la pena resaltar, es el gran trabajo que han hecho recreando las calles de la Gran Manzana, y no nos referimos solamente a las similitudes que pueda tener con su contraparte real, sino a la ambientación; encontrarás personas realizando sus actividades cotidianas, así como un gran número de vehículos, que si bien no puedes conducir al estilo de **True Crime** por ejemplo, si podrás sujetarlos y lanzarlos para facilitarte la situación. Los edificios también juegan un papel importante, no sólo porque te sujetas de ellos para avanzar, sino porque también puedes ocultarte usando su estructura para sorprender a los enemigos.

Gráficamente es bastante llamativo, con grandes animaciones, pero sin duda, lo que hay que resaltar es el uso por momentos del famoso Bullet Time, que permite ver las acciones de manera más lenta, lo que te favorece en el momento de desviar objetos que se dirijan hacia ti. El audio es bueno a secas, quizá sea el aspecto más débil del título, pero a final de cuentas, por la gran acción en pantalla no es algo que te quite el sueño.



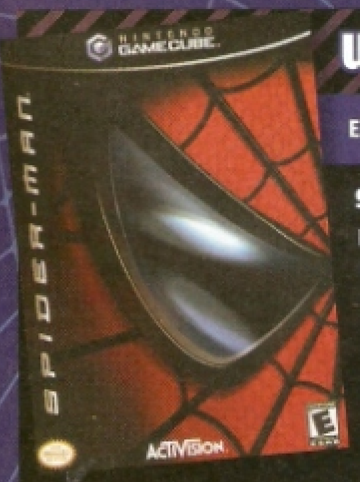
Además de los golpes, también podrás usar objetos como autos para incrementar el daño.



El juego luce muy bien gráficamente gracias al manejo de texturas en cada elemento.

El color del traje puede cambiar, el héroe nunca

No va a tener el apoyo de una nueva cinta de **Spider-Man**, situación que muchos lo pueden ver como algo negativo, pero en realidad es todo lo contrario, gracias a esto, los programadores se han esforzado mucho más en todos los sentidos, lo que descarta por completo que se trate de un simple producto basado en la mercadotecnia como han resultado varias adaptaciones cinematográficas en los últimos años. **Web of Shadows** es la mejor entrega de esta generación para el sorprendente Hombre Araña, lo disfrutarás seas o no seguidor del personaje gracias a todos los movimientos que se han programado para los controles de la consola, que realmente te hacen pensar que estás dentro de la ciudad.



Un vistazo al pasado

El mejor juego del arácnido...

Spider-Man: The Movie (GCN)

El primer juego de **Spider-Man** para Cubo fue todo un suceso; a pesar de que está basado en los hechos de la cinta, nos permitía enfrentar a otros enemigos, lo cual era un verdadero plus para los aficionados al personaje o los que disfrutamos la película en las salas de cine. Su éxito radicaba en las emocionantes peleas aéreas, ya que con un control simple, podías realizar una infinidad de movimientos para poner fin a tus enemigos. Una pieza de colección, por mucho, la mejor de la trilogía original y el modelo a seguir para esta entrega en Wii.

Los expertos comentan

Master

Como gran fan del Hombre Araña, me desilusionó mucho la tercera parte para Wii, por fortuna, hemos sido recompensados de buena forma con este excelente juego. La principal virtud de **Web of Shadows** es su libertad para crear combinaciones, puedes saltar y en ese momento jalar a un enemigo para conectarle un puñetazo y lanzarlo contra sus secuaces, en pocas palabras, espectacular, sobre todo las batallas aéreas, que te harán recordar los duelos con el Duende Verde del primer juego de GCN.



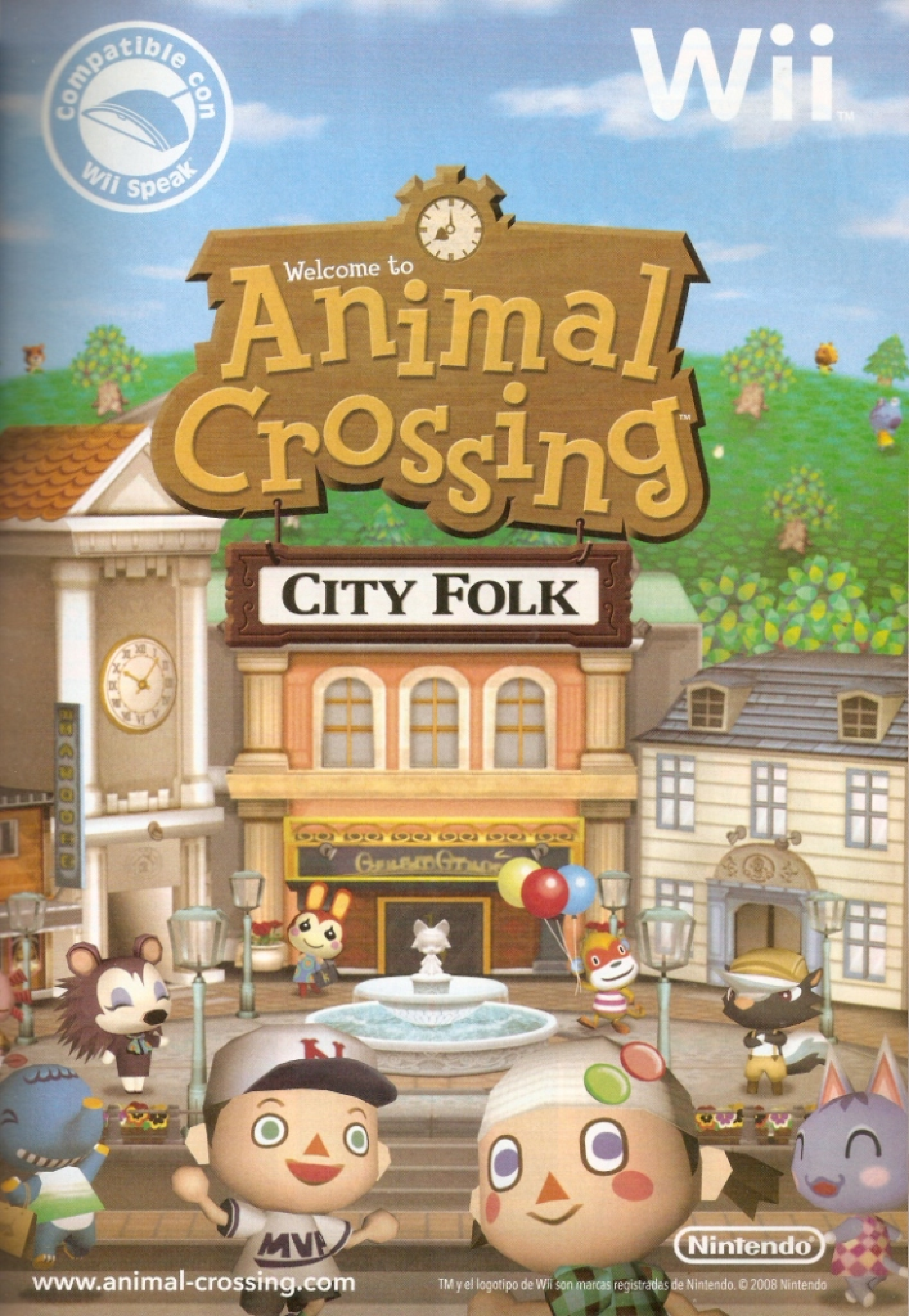
Crow

Como siempre, Activision logra buenos resultados con la franquicia de **Spider-Man** tanto en Wii como en Nintendo DS. Ambas versiones comparten la misma historia y concepto, Venom, enemigo acérrimo del arácnido ha dejado rastros del simbiote y contaminado a la gente, volviendo a la ciudad un caos lleno de enemigos. **Spider-Man** debe mezclar la habilidad de sus trajes, punto a favor, para conseguir la mezcla perfecta entre agilidad y poder, necesaria al combatir contra enemigos fuertes.



Panteón

Una vez más el amigable vecino regresa a la acción en una historia –por fin- nueva y fresca. Como siempre, me es grato poder volver a sentir la emoción de controlar a **Spider-Man** en cualquier consola, y qué mejor que tener varias opciones que aumentan el *replay value* del juego, como lo es el excelente *gameplay*, la opción de ir siguiendo caminos distintos dependiendo de tus acciones y varios finales para que no siempre vuelvas a jugar lo mismo. Otro detalle a destacar es que hay muchos personajes de Marvel incluidos en este título, incluyendo a uno de los mutantes favoritos de muchos: **Wolverine**. Simplemente no lo puedes dejar pasar.



Compatible con Wii Speak
Wii
Welcome to
Animal Crossing
CITY FOLK
Nintendo
www.animal-crossing.com
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo

NARUTO Clash of Ninja Revolution 2

SHONEN JUMP™

Los ninjas de la aldea de Konoha están de nueva cuenta listos para una aventura más en Wii, *Naruto: Clash of Ninja Revolution 2* que representa una clara evolución de esta serie que naciera en GameCube, lo que dejará satisfechos no sólo a los fans de la animación sino también a todos los que disfruten del género de peleas, así que sin más preámbulo, comencemos con este análisis donde descubrirás por qué es de las mejores opciones que tienes para estrenar.

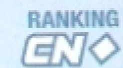
TEEN T ESRB — Violencia de Caricatura, Temas Sugestivos Moderados


GAMEPLAY


GRÁFICOS


DIFICULTAD


VARIEDAD


REPLAY VALUE



RANKING CN 8.5

¡Darse por vencido es lo último que debe pasar por tu mente!



Una renovación a fondo

Desde que apareció esta franquicia hace ya algunos años en el Cubo, se colocó rápidamente como la mejor adaptación del anime, esto debido a que representaba de la mejor manera posible los combates entre los personajes, haciéndonos pensar que estábamos viendo un episodio en lugar de estar delante de nuestra consola. Lo anterior le valió varias secuelas, donde el éxito se consolidó hasta ahora, que en Wii es todo un referente.

Sin embargo, los programadores no se durmieron en sus laureles y han renovado su sistema de juego así como las opciones, ofreciéndonos una verdadera aventura que desafiará nuestras habilidades, no importando cuánta experiencia tengamos, lo que sin dudas es de lo más valioso de la entrega, ya que permite disfrutarlo como si fuera la primera vez, conociendo uno por uno a todos los ninjas que se han reunido en esta ocasión, ya que algunos movimientos aunque sean similares, pueden cambiar en cuando a su efectividad.



El poder femenino quedará demostrado en cada uno de los enfrentamientos del juego.



Personajes secundarios como **Chouji** por fin tendrán la oportunidad de mostrar sus técnicas.



Compañía: **Tomy Corporation**
Desarrollador: **Eighting**
Categoría: **Acción Peleas**

Concentra el Chakra en tu cuerpo

Hace más de un año, cuando **Naruto** debutaba en Wii, lo primero que pasaba por nuestras cabezas era el *gameplay*, ya que en Cubo era perfecto y el intentar adaptarlo a movimientos forzosos mediante el Wiimote, pudo representar un paso hacia atrás, pero por fortuna, ocurrió todo lo contrario. En lugar de hacer secuencias exageradas para los movimientos especiales, estas se mantuvieron de manera tradicional en los botones, mientras que los golpes simples se ejecutaban al agitar el remoto.

De entrada suena complicado, pero es sumamente sencillo de aprender, además que permite crear grandes secuencias de golpes sin necesidad de memorizar botones. El único problema que presentaba, se daba en el enlace del movimiento final cuando rebotabas a tu rival, ya que debías ser sumamente preciso para conectarlo, y aun así en ciertos momentos no entraba bien. Lo anterior hubiera pasado inadvertido de no haber existido la versión japonesa, donde se lograban combinaciones muy interesantes con los mismos personajes.

Para sobrevivir... tienes que ser mejor cada día

En esta secuela los problemas se han solucionado, ofreciendo la posibilidad de jugar ofensivo o defensivo según se presente la situación, además de conseguir daño extra en los movimientos especiales si los marcamos en pantalla mientras se encuentra el *display*. Pero ahora bien, si a pesar de todo esto sigues prefiriendo una jugabilidad más tradicional, puedes usar un control de Nintendo GameCube.







Como en los anteriores juegos de la serie, la defensa es automática, por lo que debes aprovechar muy bien cualquier distracción para causarle daño a tu oponente, lo ideal es mediante un Jutsu.

Una aldea con habitantes muy pintorescos

En Konoha, que es el lugar donde se desarrolla buena parte de la historia de la serie, existe una gran multitud de personajes, algunos bastante representativos y otros que no aparecen tanto, pero que por lo mismo, los jugadores han deseado utilizarlos para conocer más de su pasado; volviéndose por fin una realidad en este capítulo, donde peleadores como **Asuma** o **Chouji** tendrán un rol de mayor relevancia.

Cada uno de los ninjas tiene sus movimientos característicos, de modo que para dominar por completo el título, deberás practicar con todos, que en esta ocasión sobrepasa los 20 personajes. No pueden faltar los protagonistas, **Naruto**, **Sasuke**, **Sakura**, **Kakashi** o **Shikamaru**, cuyas técnicas se han pulido en comparación con las versiones anteriores, aunque siguen conservando las básicas, que te permiten afrontar los primeros duelos sin problemas mientras te acostumbras a lo nuevo.

Biografías

Te presentamos a algunos de los ninjas más poderosos del unverso de Naruto

Shikamaru

Sin duda uno de los personajes mejor representados en la animación; **Shikamaru** es un joven que no se preocupa por nada, prefiere disfrutar de las cosas simples y gratis de la vida antes que complicarse con situaciones extras. A pesar de esto, cuando llega el momento de defender a las personas que quiere, no le importa poner en riesgo su vida; su principal característica es su gran coeficiente intelectual, que le permite elaborar planes en los momentos más críticos, situación que lo llevó a ser nombrado Chunin (segundo rango en el mundo ninja), antes que todos sus compañeros de generación, además de convertirlo en líder del equipo especial de rescate que manda **Kakashi** y **Guy** a traer de vuelta a Konoha y a **Sasuke**, misión en la que deja ver que está muy por encima de cualquier ninja de la aldea, incluso de **Naruto**, **Neji** o hasta el mismo **Kakashi**.



Rock Lee

Cuando uno ve por primera vez a este personaje, da la impresión de no ser más que alguien secundario, pero conforme avanza la serie, nos damos cuenta de su importancia, sobre todo porque deja ver que con esfuerzo y dedicación, nada es imposible. Desde la escuela tuvo que lidiar con ser el menos fuerte de sus compañeros, lo cual compensaba con ímpetu y corazón, que a final de cuentas, lo llevaó a ser uno de los mejores ninjas.



Gaara

La tristeza que invade a **Gaara** por la falta de amistades y cariño, lo ha convertido en un sujeto malvado, que sólo busca provocar el mismo dolor en las personas; sin embargo, al conocer a **Naruto** todo cambia, se da cuenta de lo que representa una verdadera amistad, replantea su filosofía de vida al grado de ayudar a **Shikamaru**, **Kiba** y **Rock Lee** en su enfrentamiento con los ninjas del sonido.



Sasuke

Por momentos, pareciera que el protagonista de la serie es **Sasuke** en lugar de **Naruto**, debido al dramatismo que gira a su alrededor. Cuando era un niño pequeño, presenció cómo su hermano, Itachi, eliminaba a cada integrante de su familia, los **Uchiha**, por lo que promete cobrar venganza. Lo que no sabía en ese momento, era que para conseguirlo, debería traicionar a Konoha y a sus amigos de la infancia.

Cualquier lugar es bueno para pelear

Parte fundamental de los encuentros son los escenarios que se han diseñado, han dejado de ser planos como en las primeras entregas; ahora, además de ser enormes y estar ambientados en diferentes villas ninjas, contienen elementos que pueden afectar tu rendimiento en la batalla, tales como cajas, rocas o troncos. Todo esto le da un toque de estrategia al juego bastante interesante, ya que puedes ocultarte en estos objetos para después salir disparado, pero también sirven para golpear al adversario.

En muchos stages habrá barrancos por los cuales puedes mandar a volar a tus oponentes, pero lo relevante del asunto es que en ese momento, tú también saltarás para continuar el ataque; tendrás dos opciones: rematarlo con un impacto o esperar a que caiga, para que rebote y en ese instante seguir la cadena. Nosotros te recomendamos no tocarlo sino hasta que caiga, así puedes incluir el *Jutsu* de tu personaje y prácticamente definir el enfrentamiento.





En busca de un amigo perdido

La historia del juego abarca el lapso final de la primera temporada de **Naruto**, es decir, desde que **Sasuke** decide abandonar Konoha en busca de **Orochimaru**, hasta la batalla final contra **Naruto**. Aunque es bastante atractivo, los programadores quisieron agregar un extra, de modo que han añadido algunas misiones extras que completar, las cuales aunque no tienen nada que ver con el argumento original, sí vuelve mucho más divertido el juego.

Como es normal en un juego de este estilo, el modo *multiplayer* es esencial para alargar la vida del título, y en **Clash of Ninja Revolution 2**, es de lo mejor que hemos visto para retar con los amigos. Nunca estás a salvo, en todo momento debes cuidarte para no ser golpeado por los contrarios y aprovechar cualquier distracción para conectar un buen combo.

Una caracteristica especial es que aunque no esté definido como tal, puedes formar equipos con alguno de tus compañeros; de modo que pueden acorralar a un enemigo común o simplemente culminar una buena jugada con un remate espectacular. Todas las acciones pueden ser practicadas, pero a veces, por la dinámica del encuentro, podrás realizar algunas que sólo en ese instante serán posibles.



La técnica de multiplicación de cuerpos sigue siendo el arma principal de **Naruto**.

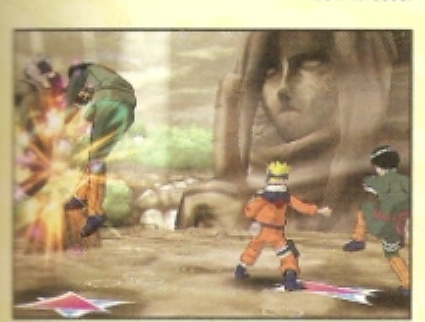
Entrando a una nueva era

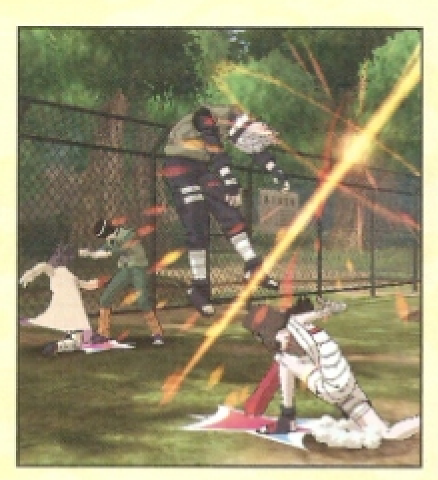
Las mejoras y cambios también han llegado al aspecto visual, ahora podrás jugar en modo panorámico sin ningún problema; todos los elementos en pantalla se acoplan de manera perfecta, permitiéndote una mejor apreciación del escenario, y por ende, podrás aprovecharlo mejor. Las texturas de los personajes también han sufrido un tratamiento para aumentar su definición, se nota en todo momento, pero de manera especial durante la ejecución de los Jutsus, como por ejemplo el de **Itachi**.

Cumplir los sueños te mantiene vivo...

Naruto **Clash of Ninja Revolution 2** nos ofrece un modo de juego dinámico, agresivo, que combina de manera perfecta los movimientos del Wiimote y las acciones con los botones, además, la historia es bastante buena, deja ver la personalidad de cada uno de los peleadores, lo que permite que nos identifiquemos con ellos. Su modo para cuatro personas simultáneas es simplemente genial, mantiene el estilo de sus antecesores pero agrega nuevas cualidades que lo vuelven muy adictivo. En pocas palabras, es un juego que debes poseer no importando tu género favorito.

Lo mejor del juego son las sesiones para cuatro jugadores simultáneos, puedes formar equipos o simplemente defender tus intereses.





La Aldea de Konoha

Los secretos que se ocultan tras las hojas...

1. La organización **Akatsuki**, a la que pertenecen **Itachi** y **Kisame**, tiene como objetivo reunir a todos los Jinchurikis (Ninjas que tienen un demonio en su interior), por lo que en la primera etapa de la serie, sus objetivos son **Naruto** y **Gaara**.

2. El prometido y hermano menor de **Tsunade**, la Hokage de Konoha, perdieron la vida durante batallas con aldeas rivales, por lo que ella decide retirarse de la aldea; y sólo el ver la entrega y voluntad inquebrantable de **Naruto** la hizo recapacitar y regresar a la villa.

3. La mayoría de los ninjas en Konoha pueden invocar algunos animales para atacar a sus enemigos, pero para hacerlo necesitan donar unas gotas de su sangre en unos pergaminos especiales.

4. Durante el primer examen para Chunin, uno de los participantes de la aldea del sonido, **Kabuto**, ayuda de manera extraña al equipo de **Kakashi** a completar las pruebas; después sería revelado su plan junto con **Orochimaru** para demoler la villa de la hoja.





Master

La serie de animación de Naruto me encanta, por lo que he seguido de cerca los **Clash of Ninja** que han salido desde Nintendo GameCube, y puedo decir que sin duda, este es el mejor capítulo de la saga, propone un estilo fresco, incluye nuevos personajes y por si fuera poco, toma algunos aspectos de la versión japonesa en cuanto a *gameplay* que lo hacen simplemente único. Dejando de lado el aspecto comercial que pudiera tener por la gran popularidad de la que goza el anime, les aseguro que cualquier persona que lo pruebe quedará encantada.



Crow

Luego de las entregas para Nintendo GameCube y la pasada de Wii, ya notamos una evolución en **Clash of Ninja 2**, ingresando nuevos personajes, escenarios y ataques que abarcan hasta la última parte de la primera temporada de **Naruto**. Visualmente también notamos un cambio al introducir el modo panorámico que lucirá de maravilla en tus pantallas *Widescreen*. Además, con las nuevas cualidades de los escenarios, puedes ocultarte o mandar a tu rival a otro terreno, volviendo la pelea más interactiva.



Panteón

Entonces estaba diciendo; la última opción para comprar este mes es **Little King Story**, porque... espera... ¡¿un "nuevo" juego de **Naruto**?! Vaya, tenemos un ganador. Así es, no puedo recomendar este título por nada del mundo, salvo que tengas todos los artículos habidos y por haber de esta serie animada y termines cada frase diciendo "dattebayo" para creer que eres un ninja elegido por el destino. Hay juegos que son para fans solamente, pero los del fusil de **Son Gokú** simplemente no merecen reconocimiento alguno. -Esta es la parte en donde recibo aplausos por parte de los jugadores objetivos y jitomatazos de los otakus-.



GAMEVISTAZO

Secret Files: Tunguska

Fusionsphere



Las aventuras gráficas han sido, junto con los RPG, el género que más se ha beneficiado de la pantalla táctil del Nintendo DS, ya que por primera vez, las historias se muestran dinámicas, dejando atrás la tortura que era mover un puntero con el pad por toda la pantalla. Lo anterior se confirma con la salida de **Secret Files: Tunguska**, un juego bastante entretenido que te hará pasar un muy buen rato investigando diversas pistas; pero mejor dejémonos de rodeos y veamos la historia que se nos presenta, la cual es muy interesante.



En la parte inferior de la pantalla se te presentarán diversos ítems que puedes utilizar.



La calidad gráfica es bastante buena, combina imágenes fijas con algunos elementos en movimiento.

Las cualidades táctiles del sistema no se limitan a sustituir un Pad, también nos servirán para resolver diversos acertijos, los cuales te podemos decir, llegan a ser muy complicados, si no sigues los pasos adecuados, resolver uno te puede llevar varias horas o incluso días si tienes mala fortuna, por lo que nunca debes dejar de prestar atención a todo lo que te digan otros personajes, nunca sabes cuando sus comentarios serán significativos para tu progreso.

La sorpresa es el aspecto que mejor se maneja en el juego, nunca sabes a que te llevará cada pista, puedes comenzar en una pequeña casa dentro de un bosque y terminar en el interior de un museo o de alguna mansión; lo mismo ocurre con los personajes, muchas de las figuras que te encuentres guardan secretos que se comienzan a revelar conforme avances en la aventura.

El misterio nos muestra una gran cara

Secret Files: Tunguska es una gran pieza del género, se han adoptado de manera correcta todas las opciones que se pudieran encontrar en los mejores exponentes de PC, por lo que para todos los aficionados a las novelas gráficas será un deleite probarlo, pero además, por lo intuitivo que resulta, se vuelve una gran opción para los que quieren conocer este estilo, solamente deben recordar que la dificultad es elevada.



La lupa en la pantalla te ayudará a inspeccionar mejor cada parte del escenario que estés visitando.



Recuerda conversar con todas las personas que conozcas, así podrás obtener pistas valiosas.

En busca de un ser querido

Todos sabemos que en este tipo de títulos, lo más importante es la historia, de ella depende pasar horas frente a nuestro sistema o dejarlo en lo más oscuro de algún cajón. Por fortuna, en **Secret Files: Tunguska**, nos encontramos con la primera opción; la trama nos lleva a controlar a una joven mujer que ha perdido a su padre en condiciones extrañas, por lo que obviamente no se va a detener sino hasta encontrarlo o saber lo que hay detrás del secuestro.



Cuando piensas que ya tienes alguna clave útil, la historia cambia drásticamente.

Se desarrolla de forma similar a **Trace Memory**, puedes mover a tu personaje en pantalla para que recorra los diferentes escenarios, pero cuando llegue el momento de investigar, se te presentará una imagen solitaria del lugar que visites, así podrás inspeccionar con ayuda de tu *stylus* hasta el más diminuto de los rincones. Es sumamente sencillo de jugar, sólo tocas la parte deseada y listo, sabrás si tiene o no relevancia en tu objetivo; más que otra cosa, necesitas ser muy observador y usar bien cada herramienta.



La ambientación creada para este juego, realmente te logra transmitir diferentes emociones.

Retro Games Challenge

Xseed Games



Sin duda que los grandes avances tecnológicos nos permiten a los videojugadores vivir experiencias cada vez más reales; pero a pesar de ello, siempre es bueno recordar cómo se dio origen a esta industria, y qué mejor manera de hacerlo que mediante **Retro Game Challenge**, el último título de Xseed Games en el que podremos regresar de manera momentánea a los años 80, donde los juegos de 8 *bits* dominaban el mundo del entretenimiento electrónico.



Los juegos de carreras siempre han sido parte vital del catálogo de una buena consola.



Deberás ser muy inteligente para no caer en las trampas que te han preparado los invasores.

Sobra decir que la dificultad es alta comparándola con la de los juegos actuales, no hay puntos de salvación, cheats o armas de destrucción masiva, el éxito de las misiones dependerá de tu habilidad con los botones nada más. Si no estás familiarizado con este tipo de acción, es probable que pierdas algunas vidas durante la partida, pero con práctica todo se puede. Te recomendamos observar muy bien el comportamiento de los enemigos, ya que aunque no lo parezca, tienen un patrón preestablecido de ataque.



Las fomaciones de naves enemigas eran todo un clásico en los años de vida del NES.



Cada detalle está pensado para que realmente sientas que has regresado a los años 80.

Un agradable viaje al pasado

De ninguna manera este juego hará ruido o potenciará las ventas de la consola de forma significativa, pero podemos asegurarte que si le das una oportunidad se convertirá en uno de tus favoritos, es bastante adictivo. Cada objetivo que se te plantee está realmente muy bien elaborado, obligándote a usar todos los movimientos que dispongas para completarlos con éxito. Sería interesante que se hiciera un trabajo similar, pero ahora con juegos de 16 *bits* y agregando algunas opciones cooperativas, sería increíble ver cómo producirían clásicos como **Street Fighter II** o **Super Mario World**.



Nada mejor para disfrutar de los juegos clásicos que acompañado de nuestros hermanos o un buen amigo.

Jugar es volver a vivir

Antes que nada, debemos aclarar que no se trata de una recopilación de éxitos, es más bien una especie de homenaje a los títulos y géneros que marcaron una época. Desde la introducción ya se pueden apreciar buenos detalles, como el hecho de que aunque no es el diseño original, se puede ver a un par de niños encendiendo un Famicom. El objetivo de juego es completar los retos que te propongan en el menor tiempo posible, algo así como los minijuegos de la serie **Wario Ware** pero poco más elaborados.



Cada enemigo final tiene un punto débil, encontrarlo pronto marca la diferencia.

Encontraremos juegos de naves, acción aventura, RPG, carreras, en fin, por variedad no pararemos; todos bien elaborados, cuidando el aspecto retro ante todo, ya que hasta los menús y sonidos, te harán recordar a tu primer Nintendo. Por las imágenes pareciera que contaremos con **Ninja Gaiden** o **Galaga** en la selección, pero no es así, simplemente son juegos con otro nombre a los que se les ha dado un *look* parecido a las obras mencionadas. Hubiera sido una idea genial que se pudieran descargar de algún modo actualizaciones para este juego, ya que después de un rato, las ideas acerca de otras obras comienzan a aparecer en tu mente.

Avalon Code

Xseed Games / Marvelous Interactive



En fechas recientes hemos visto demasiados RPG para el Nintendo DS, todos proponiendo nuevas historias o modos de juego, pero siempre siguiendo los lineamientos establecidos por grandes del género como **Final Fantasy**. Sin embargo, en **Avalon Code**, juego del que les vamos a hablar a continuación, se ha tratado de realizar una obra partiendo de cero, sin copiar ningún detalle de otras sagas, logrando, desde nuestro punto de vista, una de las sorpresas más agradables de este año que recién inicia, mérito suficiente para que le des una oportunidad en tu sistema.



Para ayudar a tu mundo, lo primero que debes hacer es hablar con los reyes de tu pueblo.



La historia es de lo mejor que hemos visto a recientes fechas dentro de los RPG.

El poder de tu pluma

La historia del juego es realmente fuera de lo común, en ella deberás elegir si deseas que el papel protagónico lo tenga un hombre o una mujer; después de ello, te relatarán la trama. Tu personaje ha tenido varias premoniciones acerca de grandes catástrofes para su tierra, lo que lo ha mantenido inquieto por mucho tiempo; de pronto, cuando todo parecía retomar su cauce, se encuentra con un extraño libro, el cual tiene el poder de modificar cualquier aspecto a nuestro alrededor, por lo que será una valiosa herramienta en la aventura que se avecina.



Cada personaje tiene diferentes habilidades que te ayudarán en tu larga aventura.



Nunca ataques de frente a un rival, intenta dar la vuelta para tomarlo por sorpresa.

Como todo buen RPG, no vas a estar solo, contarás con varios compañeros que se unirán a tu jornada para lograr diferentes objetivos. Todos ellos van a tener relevancia en las batallas, ya sea apoyando o atacando directamente, pero lo interesante de la mecánica es que se han dejado los turnos, ahora todos tus movimientos defensivos u ofensivos serán en tiempo real, como se ha hecho en la serie de Tales, sólo que aquí, la variedad de ataques es más amplia, por lo que la estrategia jugará un papel fundamental.

Ahora revisemos el libro que te acompañará; como ya comentamos, puedes modificar todo lo que te rodee gracias a su magia, así que será esencial que cuando te encuentres con algún obstáculo, lo saques para borrarlo del mapa. Pero sin duda la cualidad que más te va a beneficiar, será la de variar los *status* de tus enemigos, lo que obviamente los va a debilitar, dejándolos listos para un remate... aunque claro, como todo, está limitado, deberás cumplir ciertos requisitos para poder usarlo.

Tan brillante como la luz

El trabajo que han realizado en los aspectos técnicos, es simplemente sublime; los gráficos lucen un impresionante 3D en todo momento donde cada detalle y textura en la vestimenta de los personajes, ha sido contemplado. En cuanto a la música, podemos decir que es de lo mejor que hemos escuchado para la portátil, realmente podría igualar o superar sin ningún problema a otras composiciones míticas como las de Nobuo Uematsu.



Por la puerta grande

Avalon Code ha debutado con el pie derecho en este difícil género, lo que habla de la calidad en su desarrollo; el equipo creador no se ha guardado nada, han ofrecido todo lo que un fan de los RPG esperaría, incluido un novedoso sistema de batalla. A menos que pase algo sumamente sorpresivo, **Avalon Code** estará en lo más alto del catálogo del Nintendo DS por muchos meses, a pesar del próximo lanzamiento de otra gran obra de Square Enix, **Dragon Quest V**.



Los efectos visuales son muy buenos, como ejemplo te dejamos este hechizo en pantalla.

Wii Music™



www.wiimusic.com

Nuestra Portada

Para Nintendo, la Consola Virtual ha significado un gran avance en la forma de explotar al máximo las posibilidades de diversión, así como de revivir los títulos clásicos que muchos no pudieron jugar, pero que son de alta calidad como para dejarlos en el olvido. Nosotros, mes a mes, te presentamos un reporte de los que vayan saliendo, pero en esta ocasión nos enfocaremos a mostrarte una lista de los diez mejores para que los tengas en tu Wii y te diviertas como nunca. Así que échale un ojo a las siguientes páginas, y no olvides mandarnos tu opinión de cuáles serían otros que debería tener presentes todo fan de Nintendo.



Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Para 1996, Square-Soft tenía un apoyo excepcional para Nintendo, vimos todos los títulos de **Final Fantasy** o **Chrono Trigger** por mencionar algunos, pero justo en ese año se estrenó el juego que abriría nuevas perspectivas a la franquicia del plomero bigotón: el *Role Playing Game*. Square se encargaba del desarrollo y Nintendo prestaba a sus mejores personajes para una aventura sin igual, agregando otros nuevos como **Mallow** y **Geno** quienes eran de los personajes seleccionables.



Los controles son tan sencillos que inmediatamente estarás creando ataques espectaculares.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Square-Soft
Categoría: Aventura/RPG
Jugadores: 1
Precio: 800 Wii Points

Por primera ocasión **Bowser** se ponía del lado de **Mario** para combatir a un enemigo aún mayor... **Smithy**, un terrible villano a quien deberán buscar a través de diferentes locaciones para ir descubriendo los secretos que se ocultan detrás de la nueva amenaza. Posterior a esta aventura, los plomeros han incursionado en otras misiones para las diferentes consolas de Nintendo, tal es el caso del Game Boy Advance, Nintendo GameCube y recientemente el Wii.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

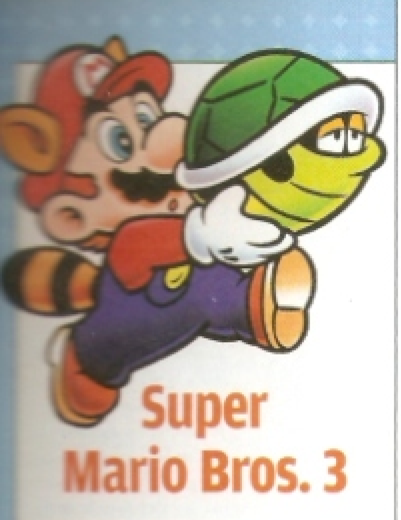
A Link to the Past fue y es uno de los títulos que más emociones nos han provocado dentro de la saga **The Legend of Zelda**, pero cuando llegó el Nintendo 64 con el cambio de 2D a 3D, Link y todo su escenario tuvieron una evolución completa en lo visual, así como en *gameplay* y mejor aún, se conjugó con una historia que para muchos ha sido la mejor en toda la saga por su grado de emotividad, variedad de personajes y en sí, cada una de las ventajas del verdadero cambio generacional.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Categoría: Aventura
Jugadores: 1
Precio: 1000 Wii Points

En esta etapa, se revela el origen de la Trifuerza, así como el génesis de la tierra fantástica conocida como Hyrule, sus personajes, la princesa **Zelda** y el heroico **Link** que dedicaría su vida a vencer a las fuerzas del mal y mantener a salvo a su princesa. Durante tu aventura, cruzarás (a pie o usando por primera vez un caballo para hacerte más ligeros los viajes) los extensos bosques y desiertos, nadarás por ríos o subirás las montañas desafiantes de los **Goron**. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** fue posteriormente adaptado al GameCube como un disco de *bonus* que concentraba varios títulos de la historia de **Link**.



La primera edición para el Nintendo 64 es considerada como una obra maestra por los fans.



Super Mario Bros. 3

Mario tuvo sus primeras aventuras junto con **Donkey Kong**, pero cuando decidió integrar a su hermano y juntos implementar una historia completa en un mundo de fantasía como el reino de los hongos, nació una leyenda que hasta ahora, es sinónimo de videojuegos: **Super Mario Bros.**, el primero fue todo un suceso para el NES, pero cuando Nintendo lanzó el tercero, llegó a convertirse en lo mejor que existía en videojuegos; no había quién dejara de jugarlo.



Aquí te valías de diversos trajes para completar los objetivos de cada misión.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Categoría: Aventura
Jugadores: 1-2
Precio: 500 Wii Points

Así, años después y luego de varias reediciones, sigue causando el mismo sentimiento al cruzar desde el mundo 1 al 8, venciendo a los hijos de **Bowser** y por supuesto, rescatando a la princesa de las garras del tirano rey de los **Koopas**. Si así lo quieres, lo puedes terminar en menos de 15 minutos, saltándote niveles con las flautas mágicas, pero si decides recorrer cada escenario, tendrás horas y horas de diversión garantizada. En **SMB3** por primera vez el plomero se revestía con trajes de animales que le daban poderes y habilidades únicas, como el traje de Tanooki que lo volvía invisible, cola y orejas de castor para volar, su atuendo de rana para respirar bajo el agua y nadar con gran pericia, entre otros. Si importar que pasen los años, **Super Mario Bros. 3** se sigue considerando como uno de los mejores títulos de todos los tiempos, es por ello que lo hemos visto en diversas reediciones para sistemas portátiles y ahora en Consola Virtual. Si no lo has jugado, ¡no pierdas esta oportunidad!

Donkey Kong Country

Tres fueron las entregas de esta etapa de **Donkey Kong** para el Super Nintendo, pero sin lugar a dudas, la primera fue la que cautivó el corazón de todos los videojugadores, no sólo porque se trataba de uno de los personajes más queridos de Nintendo, sino porque incluso tuvo una verdadera revolución en su concepto gráfico y de *gameplay* que le dio nuevas fuerzas a la consola de 16 bits, gracias a la tecnología ACM (*Advanced Computer Modeling*) utilizada por RARE, logrando que los personajes y escenarios luzcan superiores a lo que se acostumbraba en esa época. La misión de **Donkey** (y **Diddy**) es recuperar su tesoro de bananas, cruzando por 30 etapas llenas de secretos para al final enfrentarse al **King K. Roll**.



Con este juego se marca la primera ocasión que **Donkey** comparte créditos con otro héroe.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Rare
Categoría: Aventura
Jugadores: 1
Precio: 1000 Wii Points

Sin & Punishment

Originalmente lo vimos sólo como exclusiva para el mercado japonés en el N64, ahora ya es una realidad como parte del contenido descargable del Wii. **Sin & Punishment** fue creado por Treasure (**Ikaruga**, **Wario World** o **Mischief Makers**), se considera como una de las piezas más importantes del 64 y próximamente tendremos una secuela (Wii) que promete superar en todos los aspectos gracias al control de la consola. Aquí te enfrentarás a un clásico *shooter*, con un enorme nivel de personalización. La historia es el alma del juego y se ubica en un futuro cercano en donde existe una Tierra sobrepoblada que está siendo devastada en sus recursos, así conocerás la historia de dos adolescentes (**Saki** y **Airan**) y su incansable lucha contra los "Ruffians", un grupo de mutantes que andan en caza de todo recurso disponible.



Luego que sólo apareciera para el mercado japonés, este título llega a la Consola Virtual.

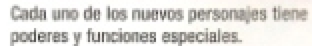
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Treasure
Categoría: Acción
Jugadores: 1-2
Precio: 800 Wii Points

Super Street Fighter II: The New Challengers

En la época que apareció el primer **Street Fighter II** no había nadie que no fuera a las Arcadias para echarse una reta con alguno de los ocho personajes disponibles, mismos que pronto fueron aumentando en número para volver a este título todo un suceso. Cuando llegó al SNES, todos los fans brincamos de alegría pues teníamos la Arcadia en casa, sin embargo, dicho éxito fue superado con **Super Street Fighter II: The New Challengers** que no sólo mostraba una mejora en el *gameplay*, sino también en los gráficos; además, se incorporaban nuevos peleadores (**Dee Jay**, **Fei Long**, **Cammy** y el "mexicano" **T-Hawk**) aparte de los ya conocidos, agregando un sistema de combos que lo hacían aún más dinámico.



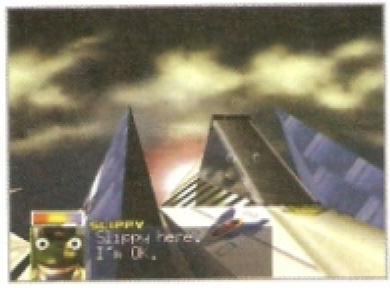
Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Categoría: Peleas
Jugadores: 1-2
Precio: 800 Wii Points



Cada uno de los nuevos personajes tiene poderes y funciones especiales.

Star Fox 64

Andros sigue causando problemas en el sistema **Lylat**, afectando directamente a Corneria y sus habitantes. El general **Pepper** tiene a bien el llamar al equipo de mercenarios conocido como **Star Fox** para encargarse del asunto y derrotar a los cientos de enemigos que siguen las órdenes de su líder tirano. Para esta edición, se cambia el estilo visual y la forma de juego en cuanto a la facultad de utilizar otros vehículos como el Landmaster y un submarino para explorar distintos territorios. La historia principal está diseñada para un solo jugador, mientras que el modo competitivo aprovecha los cuatro controles para que vivas un intenso combate contra tus amigos, eligiendo cualquiera de los diferentes vehículos e incluso a pie (si eres lo suficientemente valiente).



Los diálogos entre personajes son tan emotivos que te adentrarás en cada misión.

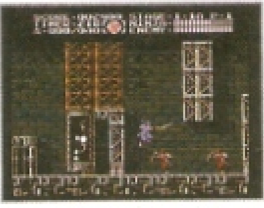


Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Categoría: Aventura
Jugadores: 1-4
Precio: 900 Wii Points

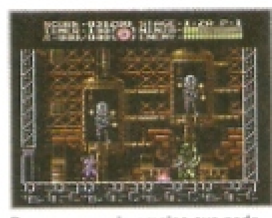
Ninja Gaiden III:
The Ancient Ship of Doom

Compañía: Tecmo
Desarrollador: Tecmo
Categoría: Acción
Jugadores: 1-4
Precio: 900 Wii Points

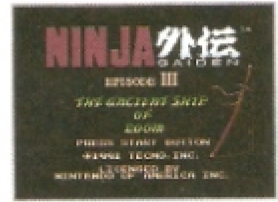
Únete al maestro ninja **Ryu Hayabusa**, el último miembro del famoso clan Dragón en su tercero y último capítulo de la legendaria saga **Ninja Gaiden**. **Ryu** es culpado del asesinato de la agente del FBI, **Irene Lew**, nadie cree en él y por ello debe arreglárselas por sí mismo para limpiar su nombre. Durante su aventura debe combatir con criaturas creadas por una energía llamada BIO-NOID, pero eso no es el único problema, cada una de las misiones se desarrolla en un entorno diferente, lleno de obstáculos y peligros que te obligan a sacar tus mejores técnicas ninja y utilizar cada uno de los accesorios para deshacerte de los enemigos. De tu triunfo depende encontrar a los verdaderos culpables y darle honor al clan Dragón.



Con la misma acción que viste en las entregas pasadas, Tecmo demuestra sus capacidades.



Ryu nuevamente emplea sus poderes ninja para derrotar a los villanos y recobrar su honor.



Para SNES, apareció un compendio que incluye las tres ediciones de NES, esperemos que llegue a la CV.



Super Mario 64

Nintendo mostró su consola de 64 bits con uno de los mejores títulos de **Mario** que hayan existido. Se trataba de un cambio verdadero de la 2D a la 3D, una aventura donde podíamos explorar diferentes mundos en múltiples perspectivas, agregando habilidades como las alas para la gorra o la posibilidad de convertirte en Mario metálico. La historia tenía el mismo marco, rescatar a la princesa Peach de su recurrente captor, **Bowser**. Para lograrlo, necesitabas juntar estrellas que te dieran acceso a los niveles del castillo para llegar en dos ocasiones a un enfrentamiento breve con el rey **Koopa**, utilizando una técnica de agarrarlo por la cola y arrojarlo a las bombas para aturdirlo. La tercera y última batalla era la definitiva y requerías toda tu habilidad para vencerlo y liberar a la damisela en peligro.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo
Categoría: Aventura
Jugadores: 1
Precio: 1000 Wii Points



Para esta edición, el plomero obtenía gorras especiales que le daban habilidades únicas.

The King of Fighters '94

Al ser el inicio de la popular saga **King of Fighters**, la edición 94 nos presentó por primera ocasión la mezcla de personajes de otras franquicias como **Art of Fighting**, **Ikari Warriors**, **Psycho Soldiers**, **Athena** y, por supuesto **Fatal Fury**, concibiendo un *cast* de peleadores como no se había visto antes. Además, se incluyeron combatientes diseñados en exclusiva para este juego. Lo diferente en el estilo de combate es que no se trataba del clásico a tres *rounds*, sino que elegías un equipo formado por tres integrantes, cada uno con una barra de energía independiente, y para ganar, debías noquear a los tres rivales antes que ellos enviaran a la lona al último de tus peleadores. Para asegurar victoria, dependiendo de tus acciones, activabas una barra de poder que habilitaba los poderes especiales.



Si eres un verdadero fan de las peleas, aquí encontrarás toda la emoción de varios títulos clásicos.

Compañía: D4 Enterprise
Desarrollador: SNK
Categoría: Aventura
Jugadores: 1-2
Precio: 900 Wii Points

Posterior a la Consola Virutal, Nintendo puso ante nosotros la opción de descargas de títulos nuevos creados por compañías bien posicionadas o pequeños desarrolladores que quieran publicar sus creaciones vía online, bajo el nombre de WiiWare; así se cumplía otra de las promesas de Nintendo, ofrecer contenidos de descargas con productos nuevos que se sumen a la amplia videoteca de hace más de dos décadas. Cabe destacar que no todos los juegos en este formato son soberbios, pero hay muchos que valen la pena cada centavo -o Wii Point- así que échale un ojo a los siguientes 10, estamos seguros que serán de tu agrado.

WiiWare™

Las 20 descargas más populares para Wii

My Aquarium

Con la tranquilidad de las plantas y peces de un océano, **My Aquarium** es una experiencia relajante para el Wii de Nintendo, que te permite disfrutar de un acuario virtual listo para que lo recorras en tus tiempos libres. Ya sea que prefieras explorar ríos de agua dulce o lo inmenso del océano de agua salada, podrás elegir de entre 40 tipos de peces populares, incluyendo los más tradicionales como el pez payaso, el arowana asiático o el pez ángel, este último de agua dulce.



Podrás vivir la experiencia de una pecera tradicional, pero con las ventajas de lo virtual e interactivo.

Además, puedes crear hasta seis diferentes acuarios y personalizarlos al agregar decoraciones como madera y algas. En **My Aquarium** podrás enviar acuarios a los usuarios que tengas registrados en tu lista de amigos Wii (Friend Code); éstos tienen la opción de incluir fechas especiales como el cumpleaños de uno de tus amigos, con lo que uno de los peces lo festejará con un baile de celebración. Lógicamente debes alimentar a tus peces, así los verás crecer y llegar a su etapa adulta, posteriormente, al conocer ciertas condiciones, podrás criarlos. El Wiimote será útil para interactuar con los peces en formas divertidas, como golpear el cristal de la pecera para atraer su atención. **My Aquarium**, más que un juego, es un simulador que te ofrece momentos de tranquilidad en la comodidad de tu casa y sin necesidad de encargar tu pecera cuando sales de viaje.

Compañía: Hudson Entertainment
Categoría: Relajación
Jugadores: 4
Precio: 500 Wii Points

Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King

Square llega con su primera incursión al WiiWare con **My Life as a King**, una historia alterna de la línea **Crystal Chronicles** de **Final Fantasy**. En esta entrega, tomarás el rol de un joven soberano con el objetivo de reconstruir un reino completo y vivir una aventura sin igual en un mundo de fantasía. De acuerdo con la leyenda, una aldea desierta ahora sirve como el recuerdo árido de un poderoso reino. El hijo de un rey exiliado llega a sus tierras luego de un largo viaje, encontrando sólo un castillo abandonado y un cristal mágico; con él podrás convertir sus recuerdos en realidad, dándote el poder de un arquitecto. Con la ayuda de tus leales sirvientes y audaces aventureros, debes reconstruir el reino tal como lo soñaste.

Compañía: Square-Enix
Categoría: Aventura
Jugadores: 1
Precio: 1500 Wii Points



Durante tu estancia en esta fantástica aventura, tendrás las virtudes y responsabilidades de un rey, ¡gánate el respeto del pueblo!

Ahora puedes adentrarte en una nueva experiencia de juego, como un poderoso rey.

La saga de **Final Fantasy** se ha caracterizado por tener excelente calidad visual y de estilo de juego; cada una de las entregas nos ofrecía una historia verdaderamente atractiva y era de las pocas que continuaban directamente, lo que se convertía en experiencias novedosas a través de los años. Con esta nueva producción exclusiva para WiiWare, Square-Enix pretende darte la oportunidad de realizarte como parte fundamental de la realeza y tener el control de todos los movimientos de construcción del reino, por ejemplo, puedes edificar torres, casas, edificios completos y castillos para que tu territorio sea especial y mucho más atractivo que cuando lo tomaste. Lógicamente, encontrarás las nuevas construcciones en la tienda de Wii, cada elemento tendrá un costo diferente y lo adquires a través de WiiPoints, así que si quieres ser el mejor de los reyes en **Final Fantasy**, date una vuelta por dicho lugar, quizá veas objetos que te puedan funcionar en este juego.

Mega Man 9

¿Te acuerdas de las primeras misiones de **Mega Man**? ¡Si! Aquellas en donde los escenarios bidimensionales nos ofrecían un reto sin igual... siempre decíamos, "¡Vaya!, esto si que tiene grado de dificultad", siendo la historia un complemento perfecto para un *gameplay* adecuado, integrado con el amplio diseño de personajes principales y secundarios. Otro punto que siempre destacaba era la dificultad de los jefes, así como el famoso doble reto al enfrentarlos en línea por segunda ocasión, pues si te gusta ese tipo de emociones, estarás dando brincos, porque lo original del **Mega Man** de NES, está de regreso por más acción en su novena entrega, mismas gráficas, igual diversión, mucha más acción. Si realmente quires vivir las experiencias del guerrero azul tal y como hace años, te recomendamos ampliamente que descargues este título.

Compañía: Capcom
Categoría: Acción
Jugadores: 1
Precio: 1000 Wii Points

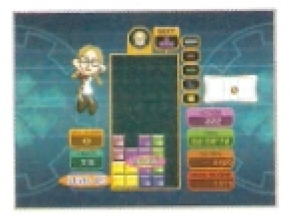


No sólo es una misión nueva, también encontrarás enemigos diferentes y retos mayores.

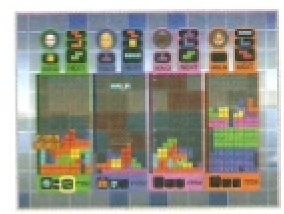
Tetris Party

Compañía: Tetris online, Inc.
Categoría: Puzzle
Jugadores: 1-6
Precio: 1200 Wii Points

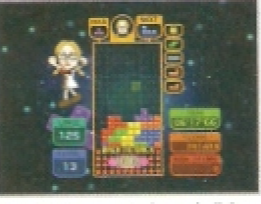
Tetris es un clásico que seguramente todos hemos jugado por lo menos una vez en la vida, incluso aquellos que son ajenos a los videojuegos conocen de este entretenido concepto de una u otra manera. La versión de WiiWare nos ofrece un total de diez opciones diferentes y completamente originales para el modo individual y *multiplayer*, incluyendo **Field Climber**, **Stage Racer**, **Shadow** y otros que utilizan la Wii Balance Board. Muchos de los modos te permiten aprovechar las cualidades "apunta y presiona" del Wiimote, además de aprovechar la conexión Wi-Fi para el juego en línea, donde podrás retar a tus cuates y ver quién es el más hábil jugador de **Tetris Party**. La respuesta de los usuarios que han checado esta versión, comentan que se trata de la mejor que se ha hecho en los últimos años, y se puede jugar a través de Internet para que convivas con otros retadores del mundo. Altamente recomendado para todos los usuarios.



Se conserva el estilo clásico de **Tetris**, aunado a la comodidad y ventajas del Wii.



Hasta cuatro jugadores podrán participar al mismo tiempo, volviendo más divertido el encuentro.



Si prefieres jugar de forma individual, tendrás diferentes actividades para nunca aburrirte.

Bomberman Blast

Para esas reuniones con tus cuates no hay mejor nada que un título *multiplayer*, hay tantos que muchas veces no sabes decidir, pero aquí te presentamos una opción en donde hasta ocho jugadores podrán participar a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, e incluso podrás usar tus propios Mii para darle un toque personal a tu bombardero preferido. **Bomberman Blast** se trata de una entrega plenamente original para el canal de WiiWare, el juego cuenta con un tipo de control simple que invita a los jugadores a compartir la acción con familia o amigos. El reto es muy divertido; sólo usa tu mejor estrategia y pon las bombas de tal forma que atrapen a tus rivales, haz lo mejor posible para que seas de los mejores *rankeados* en las listas oficiales. Toma en cuenta que el estilo de juego es de lo más sencillo que te imagines, así que no tendrás que ser un jugador experimentado para disfrutar de cada nivel.



Comparte esta experiencia de juego con todos tus amigos, no te arrepentirás.

Compañía: Hudson Entertainment
Categoría: Aventura
Jugadores: 1-8
Precio: 1000 Wii Points

Las 20 descargas más populares para Wii

Lost Winds

Se trata de una aventura que te permite emplear los míticos poderes de **Enril**, el espíritu del viento que puede generar tornados o una brisa refrescante, para proteger y guiar a **Toku**, un joven chico quien es el único que puede ayudarte a liberar la maldición que el maléfico **Balasar** ha puesto al mundo de Mistralis y su gente. Mistralis es una tierra mágica, llena de maravillas e intrigas que vuelven a la vida con tu exploración. Para conseguir tus objetivos, debes usar el poder de **Enril**, eliminando a tus enemigos con golpes que requieren movimientos básicos con el Wiimote. Se tiene contemplada una secuela, así que para que no pierdas el hilo conductor, no dejes pasar esta primera edición. Visualmente estarás ante uno de los títulos de WiiWare que más destacan, para muestra, checa las imágenes de abajo.



Personajes diferentes, aventura sin igual, esto encontrarás en **Lost Winds**.

Compañía: FRONTIER
Categoría: Aventura
Jugadores: 1-2
Precio: 1000 Wii Points



Si tienes pensado gastarte unos cuantos puntos en un título de WiiWare, checa esta opción que disfrutará toda tu familia.

Dr. Mario Online Rx

¡El doctor está de regreso! Porque aunque nuestro querido **Dr. Mario** tiene como una de sus funciones más importantes responder las cartas de ustedes, queridos lectores, también es básico que siga combatiendo las plagas y virus que se desarrollan a gran velocidad, así, Nintendo nos presenta la nueva edición de **Dr. Mario**, por primera vez con opción de conectividad a Internet para enfrentar las amenazas en el modo *multiplayer*. Además del clásico modo de utilizar las vitaminas para exterminar a los virus, encontrarás dos modos de batalla y uno en línea, incrementando la diversión al máximo. De cualquier forma que lo juegues, **Dr. Mario** siempre será uno de los *puzzles* más entretenidos para Wii.

Compañía: Nintendo
Categoría: Puzzle
Jugadores: 1-4
Precio:
1000 Wii Points

Tal como siempre lo has hecho, junta píldoras similares para que desaparezca el virus.

En cuanto nos dimos cuenta de que llegaría este título para WiiWare, rápidamente fuimos a comprar WiiPoints para descargarlo al llegar a nuestras casas. Los comentarios en conjunto al día siguiente fueron que está tan increíble que es una opción obligada para los fans de la estrategia. Conserva las características principales y añade modo en línea para que se incremente la diversión.



Para hacerlo más vistoso, se agregaron animaciones que ejemplifican una operación.

Brain Challenge

Nintendo dio un paso tremendo con **Brain Age** y desde entonces, muchas compañías han retomado el concepto para ofrecernos diversos títulos que pongan a trabajar nuestro cerebro que, como a todos los músculos del cuerpo, hay que entrenar para tenerlo en óptimas condiciones. Ahora le toca el turno a Gameloft con **Brain Challenge**, recurriendo a múltiples pruebas para medir tu progreso durante una serie de ejercicios diarios, teniendo como asesor a una bella doctora o un talentoso doctor. Los minijuegos son rápidos y se dividen en varias categorías como memoria, lógica, visual, matemáticas y enfoque, además, puedes checar tu grado de estrés diario o comparar tu progreso con el de tus amigos y ver quién ha conseguido mejores resultados.



Tal como en los juegos creados por Nintendo, Gameloft logra poner a tono tu cerebro.

Compañía:
Gameloft
Categoría:
Aventura
Jugadores: 1-4
Precio:
1000 Wii Points

World of Goo

World of Goo es la muestra perfecta de que no necesitas ser una de las compañías más poderosas de la industria del videojuego, basta con tener el conocimiento adecuado y una buena idea, así surgió este título (el cual se ha hecho acreedor a premios por su diseño y excelencia técnica dentro del Festival de Juegos Independientes) basado en el sistema de física y puzzle/construcción que únicamente tuvo como equipo de desarrollo a dos personas (Kyle Gabler y Ron Carmel, antiguos trabajadores de Electronic Arts), eso sí, con bastante creatividad y talento.

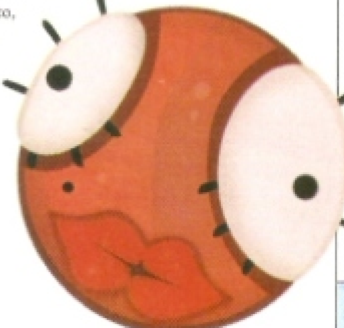


Compañía:
2D Boy
Categoría:
Puzzle
Jugadores: 4
Precio: 1500
Wii Points



Si jugaste **Worms** y te gustó, seguramente quedarás atrapado con la intensa acción de **World of Goo**.

El juego es similar al clásico **Worms**, donde usas estrategia y efectos físicos para realizar tus acciones, sólo que aquí no se trata de simpáticos gusanos, sino de **Goo Balls**, una forma de vida tipo esfera con características viscosas, algo así como el pegajoso de **Ghost Busters**, pero más circular. La idea es construir estructuras usando estas figuras como base, pero debes tener cuidado pues el balance es importante, tal como en el juego Jenga y cualquier error podría derribar tu estructura. Por supuesto, necesitas utilizar una cierta cantidad de **Goo Balls** para luego drenarlas en una tubería, así que debes ser cauteloso en tus acciones si quieres edificar un puente sólido y capaz de cruzar toda la materia pegajosa de un lado a otro.



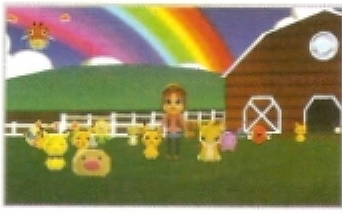
My Pokémon Ranch

Era cuestión de tiempo para que una de las franquicias más populares de Nintendo llegara al WiiWare con **My Pokémon Ranch**, un juego que te permite observar cómo interactúan las criaturas con los Mii, realizando un sinfín de actividades dentro de una granja donde impera la tranquilidad y esparcimiento de cada personaje, lejos de los clásicos combates que se viven en las aventuras de la línea principal. La vida en este lugar te dará para examinar distintos sitios, tomar fotografías y enviárselas a tus amigos a través del Wii Message Board, pero recuerda que, como en toda fiesta, entre más invitados tengas, mayor podría ser la diversión, así que no olvides agregar más Pokémon y nuevos Mii. Este título es compatible con **Pokémon Pearl** y **Diamond** de Nintendo DS.



Aquí podrás ver a todos tus personajes favoritos de la saga **Pokémon**.

Compañía: Nintendo
Categoría: Interacción Pokémon
Jugadores: 1
Precio: 1000 Wii Points



Aparte de las opciones principales, tendrás actividades especiales durante el juego.

Si quieres una opción diferente para continuar tus aventuras con **Pokémon**, te recomendamos que le eches un ojo a **Pokémon Ranch**, un juego totalmente diferente a lo que estabas acostumbrado y te dará la oportunidad de ver cómo interactúan los personajes en un ambiente más amigable.

A diferencia de **Pokémon Box**, aquí se trata de criar a tus personajes favoritos. Habrá actividades diferentes que podrás completar cada vez que quieras, así te darás cuenta de las múltiples ventajas de cada criatura, sus poderes especiales y cómo socializan entre sí. No creas que se trata de una aventura como las de Game Boy o Nintendo DS, más que nada es un título para relajarte y vivir una experiencia diferente con la franquicia más prolífica de Nintendo. En definitiva, una opción interesante para los fans de **Pokémon**.

DEPORTES AL EXTREMO

CUANDO LAS REGLAS SON LIMITANTES...

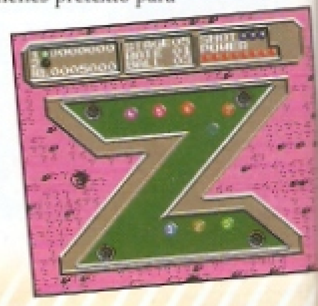
Los videojuegos han sido una manera de ir a mundos más allá de la realidad, y en ellos podemos vivir experiencias que normalmente serían imposibles o muy difíciles de tener de manera real. Lo mejor de todo es que en la comodidad de tu hogar puedes tener a todos los equipos del mundo y jugar con –y contra- tus héroes del deporte; al igual que conducir los autos más impresionantes en pistas de todos los rincones de la Tierra. Pero aun así, el tener que seguir tantas reglas llega a aburrir, y es cuando necesitas este extra que sólo las versiones extremas pueden darte. Cuando un juego tiene poderes, movimientos especiales y todas las cosas imposibles se valen, entras a otro nivel que, para algunos, es mucho más interesante que jugar con los parámetros realistas. En esta ocasión vamos a darte una lista de algunos de nuestros juegos de deportes que nos divierten y emocionan como pocos, para que si tienes oportunidad de jugarlos, no lo dudes y los incluyas en esas retas de fin de semana tan geniales para estar con tu familia o amigos. Eso sí, recuerda que estamos hablando de juegos al extremo, no de deportes extremos como el Skateboarding; bueno, ya basta de tanta charla y vamos a lo bueno, ¿no creen?

SUPER MARIO STRIKERS

Este es otro juego de fútbol extremo, pero con la mascota de Nintendo como personaje estelar. Las reglas aquí son muy simples y no tardas en acostumbrarte a jugarlo, pero lo más entretenido es que puedes ejecutar poderes y usar ítems durante el juego para cambiar el curso de los partidos en un abrir y cerrar de ojos. Como podrás darte una idea, todo el juego está ambientado al estilo de **Mario** y sus amigos, así que si ves que de repente cae **Bowser** de la nada lanzándole fuego a todo mundo, ni te sorprendas, todo es parte del dinamismo y emoción de **Super Mario Strikers**. ¿Nuestro favorito? La versión de GCN.

LUNAR POOL

El billar no es tan popular como lo es el balompié, pero este juego de NES hizo algo muy bueno; no sólo es un juego más de pool, sino que cada una de las etapas en donde juegas es una mesa totalmente distinta a las demás, con formas diferentes para poner a prueba tu pericia con el taco. Al igual que muchos de los juegos de este artículo, **Lunar Pool** está disponible para descargarse en la Consola Virtual, así que no tienes pretexto para no jugarlo, verás que en verdad es muy bueno. Te lo recomendamos ampliamente por divertido.



SAN FRANCISCO RUSH

Si existe una serie de juegos de carreras extrema en verdad, esa es sin dudarlo la saga **Rush**. A pesar de que gráficamente no compite con otros juegos de la época –ni mucho menos los actuales-, es el juego que tiene los atajos y rutas alternas más alocadas y espectaculares que hemos visto jamás. También puedes jugar a estrellar a los demás oponentes y buscar las llaves que se encuentran ocultas en las pistas, las cuales requerirán de toda tu habilidad para conseguirse. Como es costumbre en este tipo de juegos, la música es genial y ya de acuerdo con la rapidez de las competencias. Cualquiera de las entregas de esta serie son recomendables, aunque preferimos la primera del Nintendo 64 por sus valores físicos y control.



Si quieres tener un reto mayor, habilita las muertes y trata de chocar a todos los carros antes de llegar a la meta.



BEETLE ADVENTURE RACING

Esta increíble joya es toda una experiencia en juegos de carreras; no solamente tienes que llegar en primer lugar, sino que tiene muchos atajos, caminos alternos, pistas llenas de peligros y puntos y cheats a conseguir por medio de locuras y acrobacias. Se puede jugar dobles e inclusive hasta cuatro jugadores en un modo especial con poderes y mucha violencia. Como su nombre lo indica, todos los carros son Beetle, pero cada uno con sus características y diseño distintos. Además de todo, los escenarios son geniales y la música igual; **Beetle Adventure Racing** es un verdadero clásico que no te puede faltar.





MARIO GOLF

Seamos sinceros, jóvenes: el golf es uno de los deportes que menos seguidores tienen; son muy pocos los que compran con entusiasmo la más nueva versión de alguno de Tiger Woods; pero cuando el protagonista es el mismísimo **Mario**, la cosa cambia sobremanera. Aquí puedes realizar todo tipo de locuras y gozar del golf como nunca antes habías creído que era posible; lo mejor de todo es que también tiene minijuegos para varios jugadores y ese toque tan especial que sólo Nintendo le puede dar. En cualquiera de sus versiones, estos juegos de Mario son increíbles y sumamente recomendables, ya sea que estés con la familia o con tus amigos en la clásica reta de fin de semana.



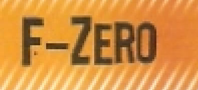




Mario Kart

Los karts son divertidos, pero no tanto como controlar los que manejan **Mario** y sus amigos en esta serie tan especial que se originó en el legendario SNES hace ya varios ayeres. En esta competencia puedes realizar atajos, usar poderes, saltos, miniturbos y demás cosas para ser el primero; pero no sólo eso, también puedes competir en minijuegos, modos de batalla y jugar en modos cooperativos (dependiendo de la versión). Nuestro favorito es difícil de elegirse, pues cada uno tiene lo suyo, pero podemos decirte que los que más jugamos son el de N64, el de NDS y el de Wii. Su genialidad de concepto originó toda una avalancha de clones con diversas franquicias; ¡hasta los osos **Bernstein** tuvieron su juego!

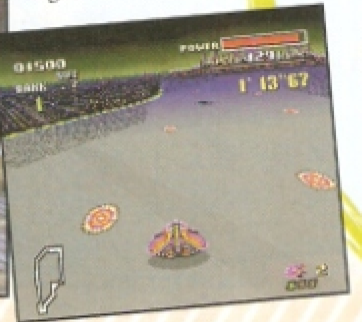




F-Zero

Probablemente la franquicia de juegos de carreras más rápida de todos los tiempos. En **F-Zero** compites en naves futuristas en una gran variedad de pistas y circuitos para demostrar que eres el mejor de todos; pero no se trata de solamente llegar primero, sino de sobrevivir también a los embistes de los demás y proteger a tus amigos. Nuestras entregas predilectas son la de SNES y la de GCN, la cual es la más veloz de todas. Si te quejabas de que algunos juegos no tenían la velocidad suficiente, no dejes de jugar **F-Zero**, es una experiencia en rapidez que sólo pocos logran dominar.





Sega Soccer Slam

Los juegos de fútbol luego resultan muy aburridos por la cantidad tan impresionante de opciones que tienes que configurar, además, para los que no son aficionados a este deporte, les desespera el tener que correr durante media hora para que te quiten el balón y volver a corretearse por toda la cancha. En **Sega Soccer Slam** te olvidas de lo tedioso y sólo te concentras en meter goles, golpear a tus oponentes y usar tus poderes para anotar con los más impresionantes movimientos especiales y elementales. Sólo tienes a tres jugadores por equipo y el portero es controlado por el CPU; **Sega Soccer Slam** es rápido, imponente y sumamente divertido. Este es un juego que hasta los que no gustan del soccer lo disfrutan plenamente. Juégalo y te convencerás.



Xtremadamente recomendables

Todos los juegos aquí nombrados son de los que podemos llamar obligatorios para cualquier colección. A nosotros nos agradan mucho porque nos hacen dejar a un lado las reglas y sólo te preocupas por divertirte y competir con tus amigos. Todavía hay muchos juegos que nos hubiera gustado incluir, pero por falta de espacio es imposible; de cualquier modo, no dudes en conocer todos los que te mencionamos, y tampoco dejes de escribirnos para que nos platiques qué otros juegos son tus favoritos de deportes que son llevados al extremo. Eso sí, recuerda que puedes añadirle un poco más de reto si cambias las reglas o inventas las propias; así le darás variedad a tus juegos y te divertirás más.


Wii™
WARIO LAND™
SHAKE IT!
Nintendo®
www.wariolandshakeit.com
TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2008 Nintendo



Los Elebits están de vuelta con mucha más energía que nunca, pero esta vez llegan al portátil por excelencia, el Nintendo DS, para demostrar su valía y a la vez, que nos divirtamos con sus peripecias adondequiera que vayamos. Si por alguna razón todavía no conoces a estos simpáticos seres, no te preocupes, todavía hay tiempo para descubrir el mundo y concepto tan genial de los Elebits.



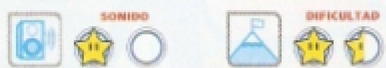
Violencia de Caricatura Moderada



GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA

RANKING CN

7.0

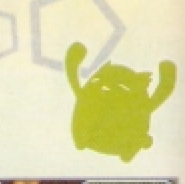
¡Energiza tu NDS con el poder de los Elebits!

¿Quiénes son?

Los **Elebits** debutaron en el Wii hace poco tiempo; en un juego muy curioso con bastante acción que te ponía a pensar y a la vez desarrollaba tu capacidad deductiva. El objetivo era muy simple, tenias que manipular los elementos que tenías a tu alcance en pantalla para localizar a más **Elebits** y así tener más energía para realizar actividades más complejas y hallarlos a todos. Konami ha decidido expandir el mundo de estos raros seres al trasladar la secuela al NDS; obviamente hay muchas cosas distintas, pero la temática y objetivo principal siguen inalterados. Vamos a ver qué tantas sorpresas hay por descubrir para que lo conozcas.



El arte es muy al estilo del anime, cosa que puede parecer atrayente para unos y molesto para otros.





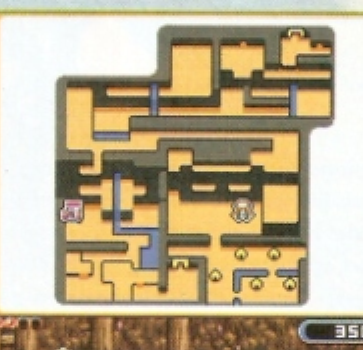


La vista es muy diferente a la que estábamos acostumbrados en el la versión de Wii

A jugar

No te preocupes, comprender la forma de jugar –así como el concepto de los **Elebits**- es sumamente sencillo. Los **Elebits** son pequeños seres que pueden generar energía, pero que se ocultan muy bien, por lo cual hay que hallarlos. Como ejemplo tenemos que con ayuda del Remote del Wii, puedes realizar una actividad simple como levantar una caja; si hay un Elebit dentro, ya lo tendrás "enlistado" y podrás usar su energía; ahora bien, cuando juntes cinco (por ejemplo), podrás levantar algo más pesado y localizar a más personajes; la idea es conseguirlos a todos obviamente. Deberás tener muy buena intuición y capacidad deductiva para saber en dónde y cómo buscar a los **Elebits**, pero no es tan complicado como suena, en un par de minutos lo sabrás manejar muy bien.







Ambas pantallas son usadas muy bien en este juego, aprovechando las capacidades del NDS.

¿Energía? ¿Elebits? ¡Ayuda!

En **Elebits: The Adventures of Kai and Zero** controlarás de nueva cuenta a **Kai**, quien se hace acompañar por su fiel amigo **Elebit**, **Zero**. Ambos deben localizar a los demás **Elebits** en las distintas etapas del juego. Ahora controlarás por completo a **Kai** con el Stylus, deslizándolo y punteando en la pantalla inferior del NDS. Mientras el protagonista realiza algunas de las cosas para encontrar a los escurridizos personajes, **Zero** tendrá la misión de "capturarlos" para poder usar su energía. Para localizarlos a todos debes manipular de varias formas cada elemento en pantalla, por fortuna cuentas con la ayuda de **Zero**, quien se encargará de traerlos y te auxiliará a usar sus poderes de manera efectiva.

Un poco de historia...

En el juego anterior vimos que **Kai** no era exactamente un fan de los **Elebits**, sino que usó la pistola capturadora de su padre, para recolectar a los **Elebits**, a quienes culpaba por la falta de energía. Ahora **Kai** se ha reformado y está gustoso de tener a **Zero** como compañía, y juntos podrán hallar a los demás pequeños seres para restaurar el poder al planeta de manera permanente.



Pequeños en peligro

Hay muchos personajes diminutos que sufren... aquí unos ejemplos:



Pikmin

No cabe duda que uno de los grandes tiranos de los videojuegos no es ni **Dracula** ni **Ganondorf**, ni mucho menos **Bowser**; sino el malvado **Captain Olimar**, a quien no le importa cuántos **Pikmin** tenga que sacrificar para sus propios intereses... ¿o nunca lo habías analizado desde ese punto de vista? Los **Pikmin** son valerosos, no dudan en seguir órdenes ni se cansan de trabajar, pero no reciben recompensas ni crédito.

Lemmings

A pesar de que el objetivo principal es salvarlos, aquí necesitarás sacrificar a muchos **Lemmings** para poder salvar a sus congéneres y terminar cada etapa. Aunque no siempre se analiza desde el punto de vista que tienes la facultad de sacrificarlos sin problema alguno, pues son extremadamente inocentes; al grado de caminar como zombis hacia su propia perdición.

Troddlers

Sabemos que **Troddlers** es muy similar a los **Pikmin** con algunas diferencias como que ellos no pueden ser detenidos por las paredes, pues pueden caminar hasta por el techo. Tu misión es regresar al mayor número de ellos para poder salvarte de la ira del mago que te los encargó; aunque esto no es sencillo y requerirás de toda tu habilidad y ayuda posible. Los **Troddlers** son rápidos, escurridizos, imparables y 100% vulnerables... vaya problema, ¿verdad?



Estrellas, rompecabezas, Elebits...

Los **Elebits** son usados como la llave para abrir puertas a otros escenarios y así progresar en la historia. Hay puertas que sólo podrás abrir si tienes el número adecuado de **Elebits**, así que necesitarás buscarlos bien para poder proseguir con la aventura. Obviamente hay caminos que no podrán ser explorados de entrada, pero al ir consiguiendo más de los pequeños seres energéticos, tendrás más oportunidad al poder realizar actividades.



¡Poder Omega!



Además de poder emplear la energía de los **Elebits** encontrados, tu misión en esta entrega es que localices a los distintos **Omga Elebits**, los cuales se distinguen porque poseen habilidades especiales como crear fuego, congelar el agua, etc. Todas las habilidades de cada uno de estos **Elebits** será necesitada para ir avanzando en las etapas, así que tendrás que regresar un poco a veces para explorar lugares que antes estaban restringidos. Son 64 **Omega Elebits** en total, así que tendrás una buena búsqueda que no terminarás en un par de días solamente.

Invita a tus amigos

Además de la diversión de jugar **Elebits** en tu NDS, esta versión tiene un plus, y es que puedes conectarte con otros tres amigos y participar en intensas competencias vía Wi-Fi para ver quién es el mejor. Son varios modos en donde puedes participar en contra de tus amigos y disfrutar de una reta amistosa en compañía de los pequeños seres generadores de energía. Tal vez no resulte tan impactante como otro títulos, pero créenos que es muy gracioso el participar en las retas de esta opción que Konami tiene para ti.





El mapa te ayudará mucho para poder explorar de manera eficaz todos los escenarios del juego.

Una oportunidad...

Como podrás darte cuenta, **Elebits: The Adventures of Kai and Zero** es una propuesta muy interesante que bien merece que le de una checada; de entrada puede que no compita con alguna otra franquicia de renombre como **Zelda**, **Pokémon** o un **Mario**, pero para ser sinceros, ofrece muchas cosas buenas y más que nada, una idea fresca en un mundo de repeticiones. Si tienes oportunidad de conocerlo, no lo dudes, con unos minutos quedarás encantado de esta genial aventura. Claro está que si de plano odiaste la versión de Wii, ni por error juegues **Elebits** para NDS.

Los expertos comentan

Master

Sé que todos esperaríamos que Konami lanzara un nuevo capítulo de **Metal Gear** para nuestro Nintendo DS, pero la verdad es que este **Elebits**, contrario a lo que muchos podrían pensar, es un juego bastante divertido, que a diferencia de lo que ocurrió en su anterior entrega para Wii, nos obliga a estar mucho más atentos de todo lo que ocurra en pantalla para completar los diversos desafíos que se nos presentan. El único pero que le pongo, sería el uso de la pantalla táctil, que viniendo de Konami, se esperaría algo mucho más elaborado, pero aun así es una gran opción.

Crow

El concepto de **Elebits** es un tanto original y perfecto para quien busca un título no tan complicado y digerible en cuanto a hisotoria y estilo de juego. Luego de la aceptación que tuvo la versión casera, Konami se puso las pilas y nos trae esta versión portátil, con gráficos estándar y aprovechando ambas pantallas, una para el juego en sí (la táctil) y la superior para mapas e ítems. Por la dificultad no te preocupes, es lo suficientemente moderada para que puedas avanzar sin contratiempos y así terminar el juego sin que te atores demasiado.



Panteón

¿Quién diría que este juego iba a tener una secuela enfocada en las aventuras de dos de éstos simpáticos personajes? Tal y como pasó alguna vez con **Lomax**, un **Lemming** solitario; aquí se rompe un poquito el esquema del original título para darle paso a una propuesta distinta y evitar que se convierta en "una actualización más". El juego es bueno en sí, aunque lo único que pido es que no quieran convertir a los **Elebits** en un "Fusilmon" más; con *spinoffs* y secuelas interminables. Lo que me gustó es la idea de trasladar el concepto al sistema portátil consentido de Nintendo.



La Amistad en los videojuegos

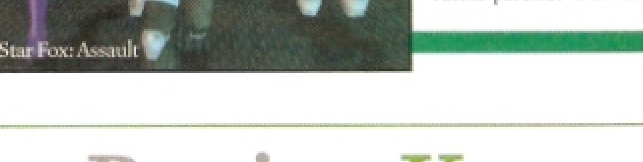
Sin duda que febrero es un mes especial para todos los que tenemos la fortuna de contar con buenos amigos; compañeros que no importando qué tan crítica sea la situación, nos apoyarán. Esta misma condición la podemos encontrar en infinidad de videojuegos, que nos demuestran el valor de la amistad con sus historias y consejos tan emotivos. Para que no quede duda de lo anterior, te hemos preparado algunos ejemplos que sin duda te harán recordar buenos momentos.

Star Fox Team

Wolf O'Donnell

De las historias de amistad más emotivas en cualquier videojuego, las tenemos en la saga de **Star Fox**. Quizá en un inicio, cuando debutaban en el Super Nintendo, los diálogos de este grupo de cazadores espaciales no representaban mayor detalle, sólo algunos aspectos de las misiones; sin embargo, a partir del Nintendo 64, nos han demostrado una gran emotividad.

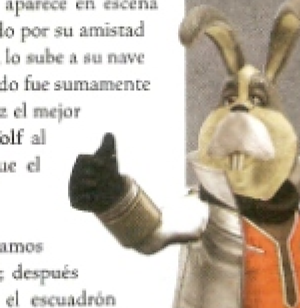
A los amigos de viejas aventuras nunca se les olvida, por lo que **Fox** siempre lleva consigo las enseñanzas que pasó con **Bill**, un compañero que conoció tiempo antes de ser parte del **Star Fox Team**. Pero el destino a veces guarda sorpresas interesantes, por lo que en la batalla que enfrenta el equipo contra las tropas de **Andross** en Katina, se dan cuenta que **Bill** está enrolado en la defensa de aquel planeta. Obviamente este hecho motiva a **Fox** y a su antiguo amigo a dar lo mejor de sí para al final celebrar una victoria más; se despiden emotivamente, esperando verse una vez más, en un mejor momento de su vida.



Star Fox: Assault

Ahora pasemos a la versión Assault, de Nintendo GameCube, donde tenemos un par de escenas para el recuerdo. La primera de ellas se da cuando **Fox** debe recorrer Corneria a pie después de que los Aparoids la han invadido. Logra destruir a gran parte de estos parásitos, pero por desgracia, cuando está a punto de escapar, su nave es destruida, parece que se acerca a su fin... y justo en ese momento, aparece en escena **Wolf**, su eterno rival, quien impulsado por su amistad (que no quiere reconocer que exista), lo sube a su nave para destruir juntos a la amenaza. Todo fue sumamente desconcertante para **Fox**, pero tal vez el mejor detalle, fue el consejo que le da **Wolf** al final de los eventos: "Cuando llegue el momento, no dudes, sólo actúa".

Star Fox: Assault



Pero en aquella aventura, aún veríamos un capítulo por demás sentimental; después de un recorrido complicado, todo el escuadrón **Star Fox** se encontraba enfrente del planeta de los **Aparoids**, debían ingresar pero un campo de fuerza le impedía el paso, todo estaba prácticamente perdido, fue entonces cuando **Peppy**, entrañable amigo y exmiembro del equipo, se lanza contra el escudo usando el **Great Fox**... la nave explota abriéndoles el camino de la esperanza a sus queridos amigos.

Peppy Hare

Banjo - Kazooie

Un extraordinario juego para el Nintendo 64, de los mejores exponentes del género de plataformas, pero además nos ofrece a una pareja sin igual en el mundo de los videojuegos. Los amigos siempre deben estar juntos... eso nos demuestran **Banjo** y **Kazooie** en este juego de una manera literal. La malvada bruja **Gruntilda** ha raptado a la hermana de nuestro protagonista, así que de inmediato sale en su búsqueda armado con un elemento invencible, la amistad de **Kazooie**. Quizá nuestro plumífero amigo no sepa decir las palabras adecuadas, es más, siempre se la pasa quejándose, pero lo importante es que ahí está, siempre pendiente de cómo ayudar a **Banjo** y juntos logran vencer a **Gruntilda** y recuperar a la damisela en peligro.



Jet Force Gemini

La amistad puede florecer en el lugar o ser menos pensado, eso nos lo deja claro este gran juego de RARE, en el que dos hermanos, **Juno** y **Vela**, combaten a **Mizard**, un tirano que desea esclavizar a toda la galaxia. A lo largo de sus viajes entre planetas, encuentran a un pequeño robot volador a quien ayudan en una situación bastante comprometida. Como muestra de agradecimiento se une a su equipo y consigue un nombre, **Floyd**. Pasa el tiempo y al final se dan cuenta que la única manera de eliminar cualquier rastro del planeta de **Mizard**, es colocando una bomba en el centro del mismo, misión que sólo alguien pequeño puede realizar; como debes estar pensando, **Floyd** se sacrifica, hace estallar el peligro y deja una lección de amistad enorme… por cierto, para que no derrames lágrimas, al final es reconstruido.



Street Fighter
(Ken y Ryu)

Dentro del universo de **Street Fighter**, tenemos una historia de lucha y entrega extraordinaria. Hace mucho tiempo, un maestro de artes marciales de nombre **Gouken**, caminaba cerca de su hogar, cuando de pronto vio cerca de un río a un niño desmayado. Lo llevó consigo y al ver que se trataba de un huérfano, decidió entrenarlo en la disciplina que mejor conocía. Con el tiempo se unió a ellos otro joven, mucho más extrovertido que **Ryu**, su nombre, **Ken**.

Convivieron día y noche por mucho tiempo, hasta que en una ocasión, debieron enfrentarse; ambos dieron lo mejor de sí, aunque al final, **Ken** se dio cuenta de que su amigo había perdido el gusto por la pelea, estaba triste, así que tomó de sus prendas una cinta roja y la colocó en la frente de **Ryu**, haciéndole ver que en cada batalla él iba a estar con él para afrontarla. Por esta situación, en la serie **Alfa**, **Ryu** usa una cinta blanca, ya en las versiones posteriores trae la que le regaló su compañero, no su hermano.







Metal Gear Solid:
The Twin Snakes

Hemos recapitulado algunos sacrificios en esa sección, pero creemos que ninguno como el de **Gray Fox**. El "ninja", como se le conoce en el juego, no es más que un soldado cuyas capacidades lo colocaban por encima de cualquier otro elemento en su tropa. Lamentablemente, fue enviado a una misión para investigar más acerca de **Metal Gear**, en la que algo salió mal y fue capturado por el enemigo, aunque la peor parte vino cuando lo reconstruyeron con partes robóticas para probar los avances en dicho campo.



Muchos años después, logra escapar, y se dirige al campo enemigo, donde un nuevo **Metal Gear** está desarrollándose. Ahí se encuentra con **Solid Snake**, quien después de un par de enfrentamientos se da cuenta que está de su lado, así que lo ayuda a encarar a un par de enemigos, siendo el más importante, **Liquid Snake** abordo de un **Metal Gear Rex**.

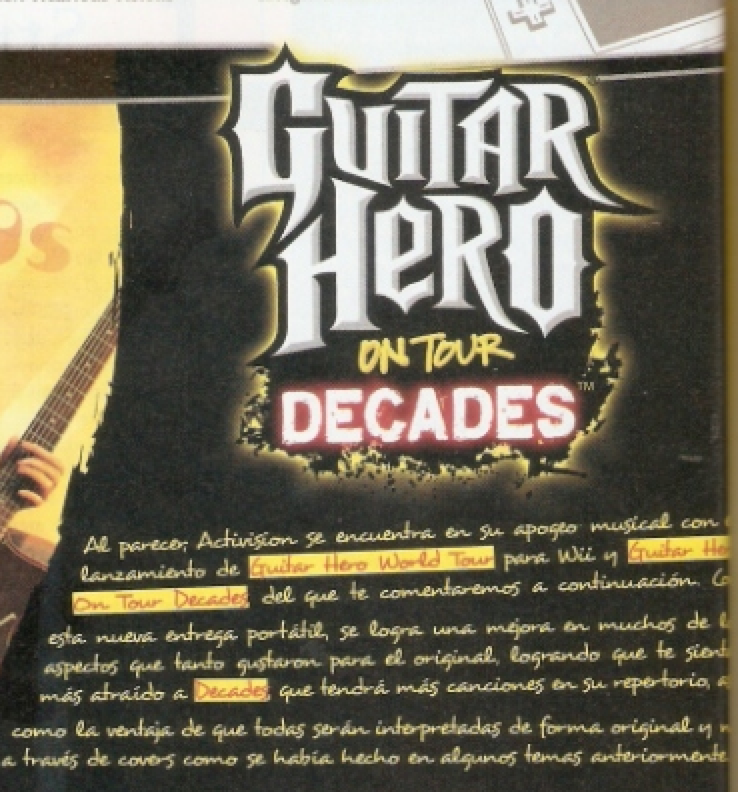
Gray Fox parecía tener controlada la situación, pero la fuerza del artefacto, sumado a la indecisión de **Snake** en disparar para evitar dañarlo mientras atacaba, terminaron por costarle muy caro, aunque su fuerza y determinación fueron el mejor regalo para su compañero, quien de inmediato comenzó la ofensiva para vengar a **Gray Fox**, quien pidió a **Snake** no olvidar que son libres de creer lo que deseen.



Gray Fox

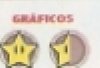
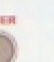
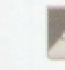
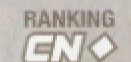
La verdadera amistad, es para siempre

Esperamos que les haya gustado este artículo especial, nuestra intención es recordarles el valor de la amistad y su importancia en todos los aspectos. Sabemos que nos faltaron muchos juegos que pudimos haber mencionado, pero el espacio es poco, de cualquier forma, te invitamos a que nos hagas llegar tus comentarios al respecto. Que pasen un extraordinario mes en compañía de sus grandes amigos. ¡Hasta la próxima!



Al parecer, Activision se encuentra en su apogeo musical con el lanzamiento de Guitar Hero World Tour para Wii y Guitar Hero On Tour Decades, del que te comentaremos a continuación. Con esta nueva entrega portátil, se logra una mejora en muchos de los aspectos que tanto gustaron para el original, logrando que te sientas más atraído a Decades, que tendrá más canciones en su repertorio, así como la ventaja de que todas serán interpretadas de forma original y no a través de covers como se había hecho en algunos temas anteriormente.

Letras de Canciones

GRÁFICOS  
MULTIPLAYER   
ADICCIÓN  
VARIEDAD  
DIFICULTAD  
RANKING CN  8.5

Décadas de rock en la palma de tu mano

Conquista nuevos horizontes

Absolutamente todo lo que viste en la primera entrega de **On Tour** está de regreso, pero con nuevas opciones que te dejarán impresionado, para iniciar, las canciones no se repiten y cuentan con exponentes populares como Smashing Pumpkins, Foo Fighters, Lenny Kravitz, Queen, Bon Jovi e incluso Los Lobos con su versión de "La Bamba", misma que se colocó como una de las de mayor petición en **World Tour**. Además, se agregaron dos nuevos personajes (aparte de los seis clásicos) y diferentes escenarios, así como novedosos modos de carrera y tecnologías que te permitirán transmitir canciones entre una y otra versión de **Guitar Hero On Tour**, así que prepárate para experimentar lo mejor de la música portátil, con todas las características que hicieron de esta franquicia la más popular y la consumación del *Guitar Grip* como uno de los accesorios más revolucionarios de esta época, fácil de usar, divertido en la práctica y envolvente en la destreza musical. Para que te luzcas como todo un *rockero*, en **GH On Tour Decades** ocuparás todas las cualidades del Nintendo DS, desde los movimientos básicos que realizas en la pantalla táctil para simular el rasgueo de las cuerdas, hasta soplarle directo al micrófono del Nintendo DS para activar el *Star Power*, necesario para ganar más puntos y brillar en el escenario.



Básicamente se conservó el estilo de juego, cambiando sólo en detalles de fondos o items.



Decades

En Decades encontrarás canciones que van desde los años 70 y hasta la era actual; más de una veintena de clásicos del rock de casi 40 años de historia musical, interpretados por sus grupos originales.

Nuevos modos de juego

Ahora tienes la opción de participar en tres diferentes modos de juego en el modo de carrera individual, por una parte, sentirás la adrenalina fluir por tus dedos mientras tocas la guitarra rítmica o tomando el acompañamiento del bajo; pero si quieres más emociones, checa el duelo de guitarras, allí competirás contra otros guitarristas controlados por el CPU en una contienda por levantar tu carrera musical y ser el mejor del mundo. En cada opción tendrás un mismo *set* de canciones que eliges en distintas dificultades, desde fácil hasta experto, eso sí, se conservan los cuatro botones principales, en los niveles bajos usa sólo tres, mientras que en los avanzados aprenderás a coordinar tus movimientos con los cuatro; parece fácil, pero requerirá cierta agilidad para dominar el juego.

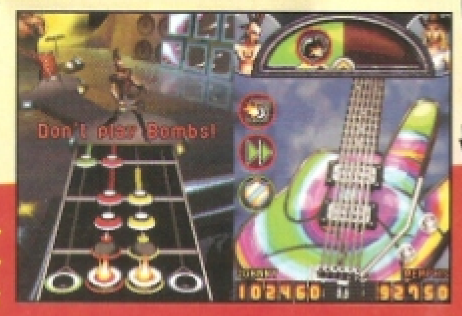




Cuando tengas el suficiente poder, podrás activar el *Star Power*, simplemente sopla sobre el NDS y la pantalla se encenderá en azul.

En cuanto a la opción *multiplayer*, se mantienen los modos Face-Off, Pro Face-Off, Co-op y Guitar Duel Battle, sin embargo, se mejoró la interfaze, volviéndola más intuitiva para lograr que no pierdas tanto tiempo al momento de iniciar tu juego. Otro de los aspectos sorprendentes es la compatibilidad de versiones, dando como resultado que si tú tienes **Guitar Hero On Tour Decades**, puedas jugar con alguno de tus amigos que posea la versión anterior (**On Tour**), duplicando las canciones y convirtiéndose en todo un ejemplo de cómo se debe realizar un juego de simulación musical.





Para que no se pierda la fidelidad del audio al incluir más tracks, en Vicarious Visions utilizaron un cartucho especial, con más memoria para tomar ventaja de las capacidades del DS y ganar puntos en la calidad del sonido.

Dentro del del Nintendo Fusion Tour se daba espacio a bandas de reciente creación o a algunas que ya tenían un nombre de los fans de Nintendo. Si recuerdas, Evanescense fue de los grupos más solicitados, pero también Fall Out Boy (quienes tienen un *track* en **Guitar Hero Decades**) tuvo su participación durante dos años consecutivos, en el 2004 y 2005. Los juegos más aclamados para dichos eventos, fueron los demos de **Metroid Prime 2: Echoes** y **The Legend of Zelda: The Twilight**

Lista de Canciones

Comparte el escenario virtual con alguna de las mejores bandas de rock.

Actual

Dirty Little Secret - **The All-American Rejects**
Crushcrushcrush - **Paramore**
The Take Over, The Breaks Over - **Fall Out Boy**
The Pretender - **Foo Fighters**
Tarantula - **Smashing Pumpkins**

2000's

One Step Closer - **Linkin Park**
Remedy - **Seether**
The Middle - **Jimmy Eat World**
Can't Stop - **Red Hot Chili Peppers**
I Believe in a Thing Called Love - **The Darkness**

1990's

Buddy Holly - **Weezer**
Are You Gonna Go My Way? - **Lenny Kravitz**
No Rain - **Blind Melon**
Volcano Girls - **Veruca Salt**
Down - **Stone Temple Pilots**

1980's

I Can't Drive 55 - **Sammy Hagar**
The One I Love - **R.E.M.**
La Bamba - **Los Lobos**
Any Way You Want It - **Journey**
You Give Love a Bad Name - **Bon Jovi**

1970's

All Right Now - **Free**
One Way Or Another - **Blondie**
Free Ride - **Edgar Winter Group**
Rock and Roll Band - **Boston**
Sweet Home Alabama (live) - **Lynyrd Skynyrd**

Ocultas

We Are the Champions - **Queen**
Smooth Criminal - **Alien Ant Farm**
Satch Boogi - **Joe Satriani**



El paquete completo incluye el videojuego, un Guitar Grip (accesorio para recrear los botones tradicionales de la guitarra), una plumilla y una tira de calcomanías para que decores tus accesorios o consola, así como un accesorio para asegurar la compatibilidad entre el Nintendo DS tradicional y el Lite.



Los expertos comentan



Master

Cuando Ubisoft anunciaba la salida de **Jam Sesions** hace ya un par de años, la verdad es que todos estábamos bastante emocionados por probarlo, pero ya al tener en nuestras manos el juego, nos dimos cuenta de la gran dificultad que representaba tanto el tocar las canciones que se incluían como el crear algunas nuevas; situación que Activision supo afrontar de mejor forma con **Guitar Hero On Tour** para Nintendo DS, consiguiendo el mismo éxito que la versión casera, lo que le ha valido el lanzar esta secuela, que ha mejorado en todos los sentidos, siendo los más rescatables la oferta musical, y el apartado jugable, que sin duda lo vuelven una opción extraordinaria para comenzar este año *rockeando*.



Crow

Guitar Hero es una de las series que más me han gustado porque ofrece un estilo de juego diferente y atractivo, más si eres fan de la música y te gusta el rock. Para el Nintendo DS, la primera versión fue un éxito, pero la secuela lo será aún más, pues contiene canciones que representan diversas etapas de la era musical y que van desde los años setenta hasta lo actual, conservando la calidad de sus intérpretes originales. Otro detalle que me encantó fue la compatibilidad con el pasado **On Tour**, así no habrá problema si quieres jugar con alguien que no tenga la versión nueva, sólo basta con conectarse vía local y a *rockear*. El juego se vende individual o en paquete como el primero.



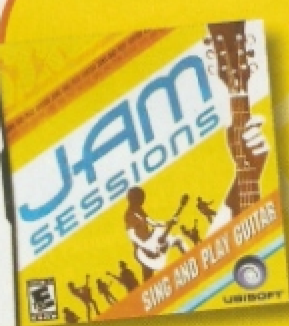


Panteón

Al igual que pasó con **Dance Dance Revolution**, la serie de ritmos favorita, **Guitar Hero**, sigue cosechando frutos por su genialidad y amistosamente divertido concepto. Con **Guitar Hero** puedes tocar tus canciones favoritas sin problemas y gozar en compañía de tu familia y/o amigos al sentirte toda una estrella de rock y protagonizar un concierto en tu propia sala, lo cual es realmente lo más importante de un videojuego: la convivencia y diversión de los videojugadores y sus familiares y amigos. Si te gustaron las versiones anteriores, simplemente no puedes dejar pasar ésta; y si todavía no lo has jugado, es una excelente oportunidad de hacerlo. ¡A *rockear*!

Duelo de bandas (o licenciatarios)

Porque cuando una idea es buena, otros más retoman ese camino...



Jam Sessions (NDS)

Ubisoft fue uno de los primeros en incursionar en el terreno musical para el Nintendo DS y vaya que logró un excelente título con **Jam Sessions**, pues éste te permitía emular los movimientos y sonidos reales de una guitarra. Digamos que no se trataba de un juego tipo Arcade como es **Guitar Hero**, pues se enfocaba en la sensación de tocar una guitarra de verdad usando el *Stylus* y el *pad* direccional para indicar las pisadas o acordes, por lo que fue más atractivo para aquellos que ya conocían algo de guitarra y no tanto para los que sólo buscaban un título para simular y entretenerse.

Guitar Rock Tour (NDS)

Sabiendo que el camino de Activision con su **Guitar Hero** es el más prolífico, Ubisoft tuvo un giro para su nueva tendencia musical, presentando **Guitar Rock Tour** para NDS. Se trata de un juego de instrumentos demasiado similar a **Guitar Hero**, con la idea de pulsar los botones con el tiempo adecuado según el ritmo de la canción. Sin embargo, se le agregó una opción para tocar la batería, ofreciendo una ventaja ante sus competidores. La desventaja se centra en la falta de un *Guitar Grip*, ya que todo lo controlas con el *Stylus* y botones.

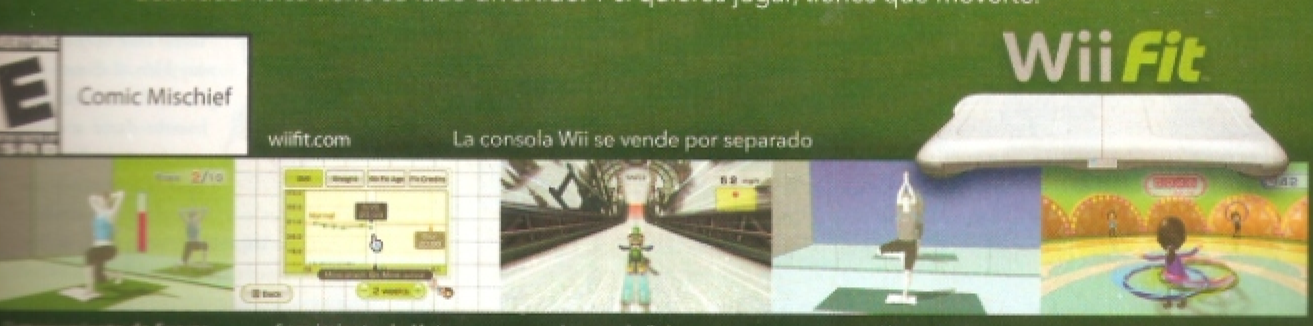


Elite Beat Agents (NDS)

Un juego que nada tiene que ver con el concepto de guitarras, pero sí con la música es **Elite Beat Agents**, para muchos desconocido y para otros uno de los infaltables en su estuche de juegos. Cuenta con canciones de Avril Lavigne, Ashley Simpson o Village People, entre otros. Tu misión es mantener el ritmo al presionar en diferentes puntos de la pantalla, con precisión y contrarreloj. Está ambientado con detalles curiosos que ocurren en la pantalla superior, describiendo la aventura de los poco convencionales agentes del ritmo.

¡Múevete con Wii Fit!

Párate sobre el Wii Balance Board™ y descubre una nueva manera de jugar. Úsala con tu sistema Wii™ para divertirte junto a tu familia con actividades como jugar Hula Hoop®, hacer saltos en ski, cabecear pelotas de fútbol y muchas más. Con más de 40 desafíos cinéticos diferentes, te moverás y te divertirás. Y puedes fijar tus propias metas y hacer un seguimiento de tu progreso a medida que te conviertas en un experto en yoga, actividades aeróbicas, entrenamiento de fuerza y juegos de equilibrio. La actividad física tiene su lado divertido. Y si quieres jugar, tienes que moverte.





QHDD...

¿qué hay dentro de...

Lo que nadie se atreve a decir de sus personajes favoritos?

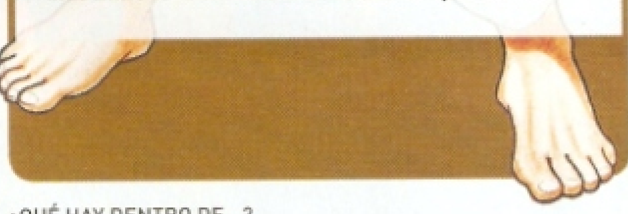
por spot

¡Hola de nuevo, amigas y amigos lectores! Como siempre, su buen amigo Spot está de vuelta con un tema fuera de lo común. Antes que nada quiero que tengan bien presente que éste es sólo y enteramente para divertirnos un rato, no para que se vayan a ofender ni mucho menos, ¿de acuerdo? Bien advertidos, comenzaré de una buena vez, así que abróchense sus cinturones, ¡porque vamos a ir de prisa y con todo!



RYU (street fighter)

Comenzamos con uno de los personajes más representativos del mundo de los videojuegos. El poderoso **Ryu** no solamente es uno de los más fuertes peleadores, sino que ha podido definir el concepto del verdadero luchador: siempre hay que buscar a alguien más fuerte para pelear con él... Sí, claro, como si esa fuera la razón por la que estamos en el mundo. Hay muchas preguntas acerca de este personaje tan solitario: ¿de qué vive?, ¿qué come si se la pasa vagabundeando?, ¿cómo es que nunca le ha salido un callo en los pies si siempre anda descalzo? **Ryu** no sólo puede proyectar su energía y lanzarla a sus enemigos en forma de una bola de fuego, sino que también es capaz de evadir aduanas, impuestos y cruzar fronteras sin tener ni siquiera credencial de elector. ¿Será amigo de algún pollero o trae documentos chuecos cortesía de su amigo **Ken**, quien sí tiene dinero? Obviamente todo es cuestión de especulaciones...





Terry Bogard (Fatal Fury)

Aquí tenemos a otro trotamundos. El lobo de **Fatal Fury** no sólo es solitario, sino que también debe de traer una gran solitaria por pasársela comiendo pura comida chatarra en cada lugar en donde vagabundea. ¿Cómo será que los personajes de los juegos de pelea se mantienen sanos si no se cambian de ropa, comen a sus horas y mucho menos tienen servicio médico? Suponemos que el buen **Terry** sabe administrar muy bien el dinero que gana en los torneos para hacerlo durar y seguir comiendo hamburguesas y hot-dogs callejeros; eso, o también pide préstamos a **Joe Higashi**, su amigo que sí gana dinero... espera, creo que estoy entendiendo... Otro detalle curioso es que siempre trae la playera limpia; ¿cómo puede ser posible esto?

Mario Bros.
(Super Mario Bros.)

Otro gran icono que balconeamos. El plomero bigotón predilecto de las multitudes pierde mucho de su carisma cuando te das cuenta de que por ser quien es, tiene que ganar siempre en cada competencia que le pongan enfrente. **Mario** es el mil-usos de los videojuegos y sabe jugar –y ganar– en el béisbol, fútbol, tenis, golf, minijuegos y demás actividades, eso sin darnos una explicación lógica de cómo puede ser campeón de salto con el estómago que tiene, resultado de comer pizza, espagueti, ravioles y demás pastas italianas. Lo peor de todo es que no es tan valiente como parece, pues jamás le ha declarado nada a **Peach**; ¿será que no desea compartir el trono del Mushroom Kingdom o que simplemente no ha dejado a **Pauline**?





Link
(The Legend of Zelda)

Aquí tenemos a otro personaje de culto; el héroe legendario es uno de los personajes más conocidos y favoritos de los videojuegos, pero al igual que la mayoría de los héroes de los juegos de aventura y los RPG, **Link** se ha distinguido por tomar lo que no es suyo en cada casa que visita. Al igual que **Simon Belmont**, **Link** también ha gustado de traer el cabello de varios colores, café, rubio y rosa; esto se puede explicar con la disculpa de decir que cada **Link** es un chico diferente... bueno, eso descarta el hecho de que entonces también se habría sometido a cirugía estética nasal. Por otra parte, es una excelente idea que ya traiga mallitas y no ande nada más con su trajecito como al principio.

Simon Belmont
(Castlevania)



Ya en alguna ocasión hablamos de que el poder de los cazavampiros más notables es impresionante; pero que además de que sufren de un miedo irracional al agua, gustan de andar en paños menores en cada juego en el que salen. Algunos de ellos se han dado cuenta de sus desvergüenzas y se tapan un poco más, pero la mayoría sigue usando sus taparrabos de piel como si fuera la última moda en Transylvania. Otro detalle a notar es que es el **Belmont** más vanidoso de todos; siempre se la pasa pintándose el cabello, a veces lo trae café, otras negro, rubio ¡e inclusive rojo! Y ahorita que nos acordamos, ¿en qué trabajará mientras el Príncipe de las Tinieblas revive? Tiene una esposa que mantener por ahí, ¿o no?



captain olimar
(PIKMIN)



El protagonista principal del genial juego de Nintendo, **Pikmin**, puede parecer simpático y una pobre víctima de la casualidad, pero realmente es bastante cruel desde otro punto de vista. El usar a los "pobres rabanitos" para cargar sus cosas y pelear por él es por demás egoísta, ¿no crees? Otra cosa, hablamos del oxígeno que le queda a **Olimar** y todos los días que pasa en el planeta de los **Pikmin**, pero nada de lo que come... ¿nunca te has preguntado si se preparó un par de ensaladas con los "pobres vegetalitos"? Digo, si no tuvo problema en sacrificarlos para reparar su nave, menos para darse un festín.

Arthur
(Ghost ´n Goblins)



Como todo buen héroe que está preparado para todo, **Arthur** cuenta con una gran gama de armas y armaduras para enfrentar a los más feroces enemigos traídos directamente del Infierno... pero nadie le ha dicho que debajo de la armadura debe de traer más ropa que sus siempre confiables calzones, los cuales no tiene reparo en mostrar durante todo el juego. Al menos en la versión de SNES trae unos bóxers blancos y no los rojos tan... de navidad que usó en las versiones de NES y Arcadia.

Albert wesker
(Resident Evil)





No es que tenga nada de malo el buen **Wesker**, simplemente que estuvo demasiado obvio quién era la cabeza detrás de todo el incidente del primer juego. Desde que comienza el juego tiene su pose de "pasamos más de una semana lejos de toda civilización y todavía sigo rasurado y con mi peinado perfecto". Y después sus acciones de: "tú ve a investigar mientras yo desaparezco misteriosamente", dan todos los indicios de quién es el culpable.

conclusión

No importa si salvan el día, al planeta o a la princesa en cuestión; todos los héroes —y villanos— tienen esos detallitos que los hacen jocosos, así que no dudes en buscárselos a tus personajes favoritos para ver qué más puedes encontrar. Recuerda que ser un buen videojugador no es sólo ganar, sino también disfrutar el juego y sacarle el mayor jugo posible. ¡Hasta la próxima!

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Treyarch**
Categoría: **FPS**

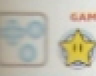
1-2

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

Una de las mejores series del género First Person Shooter que toma lugar en los combates internacionales es **Call of Duty**, la cual ya se tornó en una tradición, al estilo de los **Madden** o los **FIFA**. Año con año tenemos una nueva versión de esta saga, la cual por fortuna, es cada vez mejor y trata de aprovechar las capacidades de cada sistema para el cual sale. Si te interesa vivir la experiencia de estar en un combate bastante real, no dejes de leer para que te enteres de todo lo que este juego tiene para ofrecernos.

nintendo Wi-Fi connection

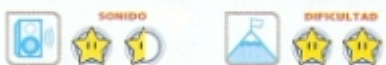
MATURE 17+ M ESRB
Sangre
Lenguaje Fuerte
Violencia


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO



DIFICULTAD


HISTORIA





La guerra continúa en el Wii

¿Comprar o no comprar? Ese es el dilema

Una de las preguntas más recurrentes cuando volvemos a jugar un título de esta serie -o de alguna similar- es qué puede contener para que valga la pena comprarlo, siendo que todos son muy parecidos y podemos pensar que es una simple actualización. Pues además de que la versión de Wii tiene ventaja sobre las otras de las consolas competidoras al ofrecernos una experiencia más interactiva gracias a las caracteristicas del control de Wii, **World at War** presenta escenarios más extensos y un mejor realismo tanto en la cuestión de valores físicos, como en lo gráfico y la interactividad de los elementos en pantalla.



Te sentirás como si estuvieras en combate con este increíble juego en donde no sólo cuidaron el control, sino también el aspecto visual.

Un escenario distinto

Los eventos de **World at War** toman lugar en las batallas de la Segunda Guerra Mundial vividas en una de las invasiones a Japón; a diferencia de los escenarios típicos de los otros **Call of Duty** en donde tienes que disparar entre escombros y edificios a medio incendiar, en **WaW** tendrás que avanzar por densas junglas y bosques para enfrentar a tus enemigos. En este lugar encontrarás intenso combate que pone a prueba tus reflejos , pues hay enemigos ocultos detrás de cada árbol, debajo de cada piedra y todos con el mismo objetivo: borrarte del mapa. En tu camino hallarás trincheras, cuevas y demás sitios en donde podrás esconderte y también deberás revisar para localizar a los comandos enemigos. Todo está genialmente ambientado al estilo de las guerras en la jungla.

Bajas de las guerras

Las guerras nunca han sido buenas, aquí está el porqué...

La muerte es el principal protagonista en cada guerra que el hombre ha iniciado, por cualquiera que sea la razón; aquí tienes una pequeña reseña de las cantidades de casualidades humanas -al menos documentadas- de algunas de las batallas más conocidas de la historia.

Segunda Guerra Mundial (1939–1945)
60,000,000–72,000,000

Conquistas Mongolas (Siglo XIII)
30,000,000–60,000,000

Conquista Manchu, China (1616–1662)
25,000,000

Primera Guerra Mundial (1914–1918)
20,000,000–70,000,000

Rebelión Taipeing, China (1851–1864)
20,000,000

2a Guerra sino-japonesa (1937–1945)
20,000,000

Guerra civil rusa (1917–1921)
5,000,000–9,000,000

Conquista de Menelik II (1882- 1898)
5,000,000

Segunda Guerra del Congo (1998–2007)
3,800,000 - 5,400,000

Guerras napoleónicas (1804–1815)
3,500,000–6,000,000

Guerra de los 30 Años (1618–1648)
3,000,000–11,500,000

Guerra de Corea (1950–1953)
2,500,000–3,500,000

Guerra de Vietnam (1958–1975)
2,300,000–3,800,000



Puntos a favor

Uno de los factores que hacen que los juegos de primera persona no sean tan atractivos para los jugadores que gustan de la acción en tercera persona es que la mayoría de las ocasiones todo se va en "consigue el arma más poderosa y corretea a tus oponentes"; pues esto no se ve mucho en **World at War**; aquí tienes que explorar bastante y aventurarte en los inmensos escenarios para localizar a los enemigos y usar de manera efectiva las diversas armas en cada situación. Por ejemplo, puedes emplear un rifle de asalto para entrar a un lugar lleno de enemigos, pero si están escondidos en una trinchera donde sólo hay una entrada, lo mejor es lanzarles una granada o un misil para acabarlos y dejar limpio el lugar.

Crudo, pero cierto

Si algo tiene la serie de **Call of Duty** que la distingue de los demás juegos del estilo es que sorprende por su fidelidad a los eventos reales de cada guerra. Como es tradición, los lugares, los hechos y las situaciones en las que tienes que combatir son los reales, de esta forma puedes estar seguro de que la experiencia es por demás inmersiva. Para darle todavía un toque de mayor realismo, verás cinemas verdaderos de combates y eventos entre cada uno de los capítulos del juego; eso sí, cabe mencionar que este juego no es apto para menores de edad porque presenta imágenes demasiado crudas, tanto en el desarrollo del juego, como en algunos de los cinemas.





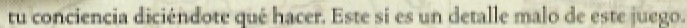
La guerra también puede ser divertida

Obviamente no jugamos sólo por ver gráficos bonitos y realistas; la idea de tomar el control es pasar un buen rato frente a la tele, si es posible, en compañía de tus amigos; por esta razón, podemos recomendarte mucho **Call of Duty** porque además de ser en general muy bueno, es muy divertido y dinámico. El control es bueno y basta con jugarlo un ratito para que quedes atrapado en su genialidad. Dentro de cada etapa te presentarán diversas situaciones a las que tendrás que sobrevivir con la ayuda de tus siempre confiables armas y compañeros de escuadrón. Cada misión está dividida en varios objetivos, pero lejos de ser lineal, puedes cumplir tus obligaciones de distintas maneras; tienes mucha libertad para poder jugar de acuerdo con tu estilo.



¿Cooperativo?

El modo cooperativo es bastante raro; la diferencia más notable es que realmente el segundo jugador puede entrar a la acción en cualquier momento, pero eso no significa que pueda participar de una manera tan libre como pudiera parecer. Lo que pasa es que el segundo jugador puede realizar algunas cosas para ayudar al primero, pero no es totalmente independiente; es como si el jugador adicional fuera en los hombros del principal protagonista. La verdad es que no nos gustó del todo esta modalidad; no parece que traigas a un compañero en batalla, sino es como si fuera tu conciencia diciéndote qué hacer. Este sí es un detalle malo de este juego.



"Ahí está el detalle"

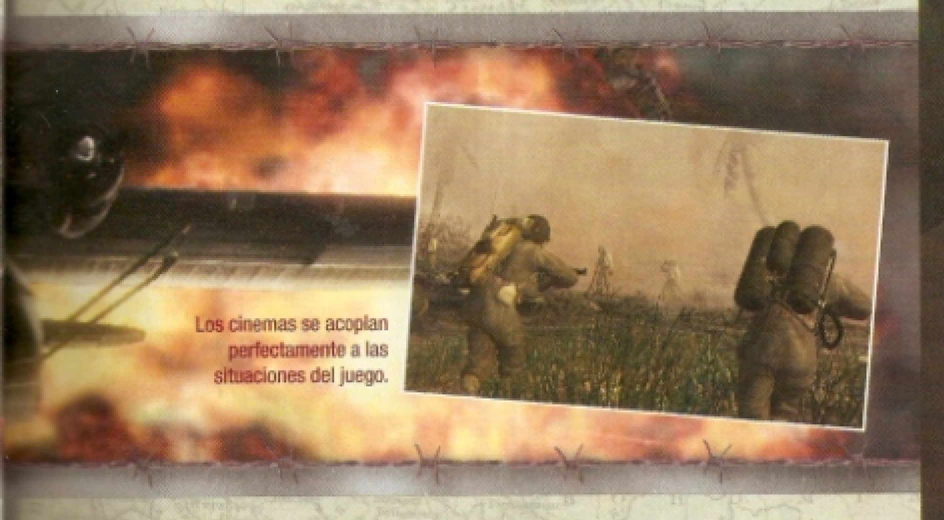
Sabemos de antemano que un juego es bueno cuando es divertido, ofrece varios modos y tiene ciertos tantos extras que hacen que valga la pena comprarlo; pero muchas veces también son los detallitos bien cuidados los que le dan ese "algo" especial a un título y por ende, terminas tomándole cariño y lo disfrutas más cuando lo juegas. Mientras vas caminando por la jungla, podrás notar cómo cada elemento está muy bien detallado de tal manera que parezca lo más realista posible; puedes notar el humo que se va disipando después de una ráfaga del lanzallamas o bien, ver el polvo descendiendo por la luz que se filtra entre los árboles. Es cuestión de que te fijes bien en todo para poder apreciarlo al 100% y no que sólo andes corriendo de aquí para allá disparando tus armas.





Como si estuvieras ahí

Si en verdad deseas experimentar toda la emoción del combate de **Call of Duty: World at War**, te recomendamos ampliamente que utilices el Wii Zapper para que sientas que realmente estás combatiendo en la jungla japonesa. Este aditamento puede resultar no tan cómodo en ciertos juegos, especialmente en donde necesitas una movilidad más dinámica, pero en títulos en donde vas avanzando poco a poco, el Wii Zapper es la mejor elección para cualquier tipo de jugador. Claro está que la mayor parte es cosa de los desarrolladores que se lucieron con el *gameplay*, pero nosotros te recomendamos ampliamente que juegues con este accesorio.



Los cinemas se acoplan perfectamente a las situaciones del juego.

¡Señor, sí, señor!

World at War es la mejor entrega de la serie **Call of Duty** a la fecha. Sabemos que los demás son muy buenos, pero éste es uno de esos juegos que los terminas y te dan ganas de volverlos a empezar sin molestarte por hacerlas de cero. Podemos recomendarlo ampliamente para todos los videojugadores que tengan la mayoría de edad, puesto que las imágenes mostradas se deben tomar con respeto y seriedad, y no como algo amarillista. Debemos recordar que en las guerras realmente nadie gana, cada nación que participa pierde mucho; así que siempre es mejor vivirla desde tu sillón en casa, que estando a fuego cruzado. Conócelo y verás a qué nos referimos cuando te lo recomendamos.

Los expertos comentan

Master

Los juegos de guerra hasta hace poco no ofrecían nada nuevo, es más, era difícil distinguirlos debido a lo parecido de su estilo de juego, sin embargo, a raíz del lanzamiento del Wii, las cosas han cambiado para bien en este subgénero de los videojuegos. **Call of Duty: World at War** es excelente, su historia, su modo multijugador, pero en especial su control lo convierten en una opción sólida para ampliar tu catálogo este inicio de año; realmente te logras sumegir tanto en la trama que puedes pasar horas frente a tu monitor, y ya ni mencionar el juego en línea, es una adicción total.



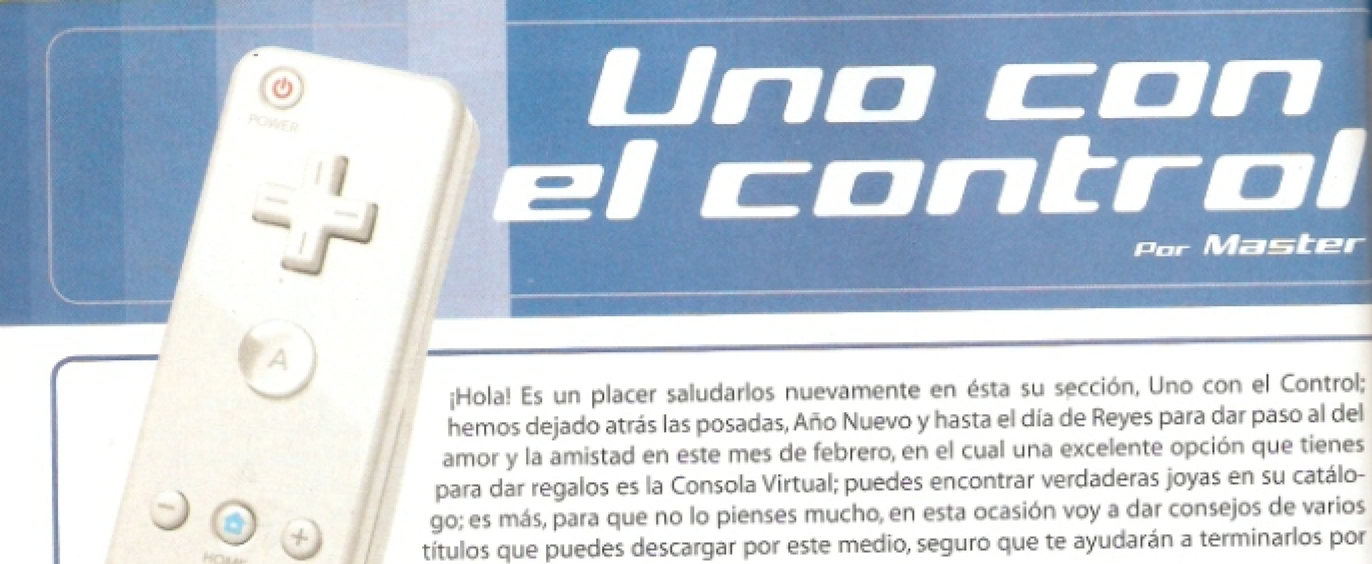
Crow

El año pasado nos quedamos sin la cuarta entrega de **Call of Duty** para Wii, pues nada más llegó al Nintendo DS, sin embargo, en esta ocasión Activision cambia de planes y contempló a la consola casera de Nintendo para entregarnos su más reciente incursión en los juegos bélicos. **Call of Duty World at War** es uno de los mejores juegos que retrata la historia de la Segunda Guerra Mundial, aprovechando las cualidades gráficas del Wii para ofrecernos escenarios de alta calidad, sonido incomparable y, lo mejor de todo, *gameplay* que satisfará tus exigencias en los juegos de este género.



Panteón

Todos tenemos preferencia por ciertos géneros de videojuegos; en mi caso, normalmente no me atraen tanto los FPS, pero existen algunos que son la excepción a la regla, y la serie **Call of Duty** es uno de los ejemplos de que un buen juego te puede gustar, aunque no sea exactamente tu estilo. En **World at War** tenemos –para ser sinceros–, la misma temática que los juegos anteriores, pero sí se puede notar un gran avance, especialmente en cuestiones de valores físicos y realismo. Si te agrada la idea de intervenir en combates internacionales sin correr ningún riesgo, dale una oportunidad y quedarás sorprendido como yo.



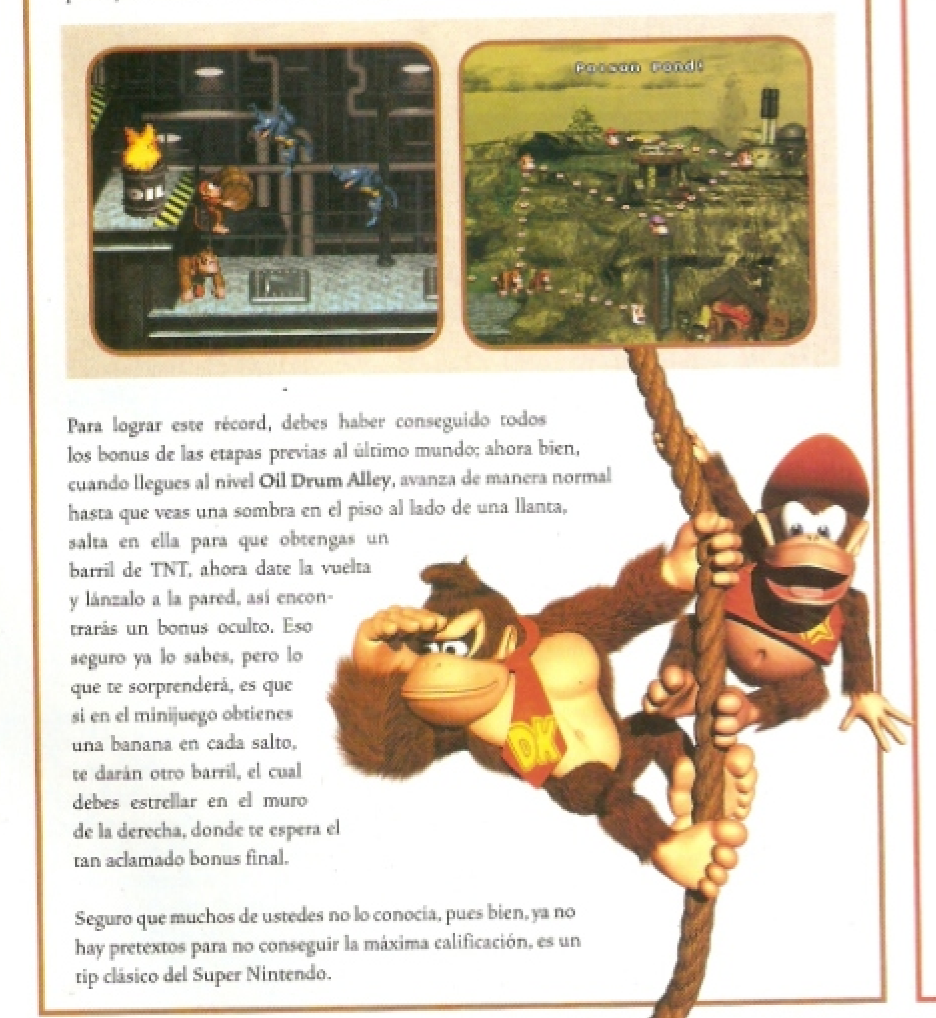
Uno con el control

Por Master

¡Hola! Es un placer saludarlos nuevamente en ésta su sección, Uno con el Control; hemos dejado atrás las posadas, Año Nuevo y hasta el día de Reyes para dar paso al del amor y la amistad en este mes de febrero, en el cual una excelente opción que tienes para dar regalos es la Consola Virtual; puedes encontrar verdaderas joyas en su catálogo; es más, para que no lo pienses mucho, en esta ocasión voy a dar consejos de varios títulos que puedes descargar por este medio, seguro que te ayudarán a terminarlos por completo.

Donkey Kong Country

Este juego marcó una época muy especial en el Super Nintendo, el inicio de los gráficos renderados, pero además de eso, su estilo fue único, ya que en cada uno de los niveles del título, se escondieron fases de bonus, las cuales, al encontrarse, incrementaban nuestro porcentaje recorrido. ¿Cuál es el número más alto que se puede lograr?, muchos piensan que el 100%, pero esto es un error, si usas tu instinto, puedes alcanzar un punto extra y ubicarte en el 101%, cifra que dejará con la boca abierta a tus amigos.



Para lograr este récord, debes haber conseguido todos los bonus de las etapas previas al último mundo; ahora bien, cuando llegues al nivel **Oil Drum Alley**, avanza de manera normal hasta que veas una sombra en el piso al lado de una llanta, salta en ella para que obtengas un barril de TNT, ahora date la vuelta y lánzalo a la pared, así encontrarás un bonus oculto. Eso seguro ya lo sabes, pero lo que te sorprenderá, es que si en el minijuego obtienes una banana en cada salto, te darán otro barril, el cual debes estrellar en el muro de la derecha, donde te espera el tan aclamado bonus final.

Seguro que muchos de ustedes no lo conocía, pues bien, ya no hay pretextos para no conseguir la máxima calificación, es un tip clásico del Super Nintendo.

Pokémon Snap

Existen muchos **Pokémon** que el **Profesor Oak** te pide fotografiar, el problema está en que no se encuentran a primera vista; te voy a decir como puedes obtener estas tomas para que logres una gran puntuación.

Una de las capturas que mejor habla de tu paciencia, es la que puedes conseguir de un **Charizard**; el **Pokémon** como tal no aparece en el juego, tienes que evolucionarlo, ¿cómo? no es tan complicado, sólo debes entrar al recorrido del volcán; una vez ahí, espera hasta llegar casi al final, ahí verás a un **Charmeleon** dando vueltas alrededor de un cráter, lánzale manzanas hasta que logres tirarlo, ahora saca tu cámara y no pares de tomar fotos, ya que se transformará en un **Charmander**, exhibiendo su **Fire Blast**.





Star Fox 64

Sin duda la mejor versión de esta saga la vimos en Nintendo 64, al grado de que muchos aún lo seguimos jugando debido a su intenso *multiplayer*. Enseguida te dejo con dos buenos consejos para que conozcas todas las rutas de este título.

En Corneria existe uno de los cambios de curso mejor trabajados, ya que para conseguirlo debes salvar a **Falco** de los enemigos que lo persiguen justo después de cruzar la media meta. Se mueven a gran velocidad, por lo que si intentas dispararles con tu láser, lo más probable es que sea bloqueado, así que mejor lanza una bomba y estállala cuando esté junto a ellos; por más obstáculos que haya, las va a superar. **Falco** te mostrará un nuevo camino a través de una cascada.





Lograr la medalla en **Meteo** puede parecer una misión difícil, pero si haces lo siguiente, te sobrarán los puntos. Después de la mitad del nivel, verás unos aros formados por triángulos, trata de pasar por cada uno de ellos, siempre girando hacia el lado donde se encuentre, ya que la velocidad aumenta volviendo más difícil controlar tu nave. Si lo haces de forma correcta, al final te enviarán a una dimensión llena de bombas y meteoritos para que te des vuelo sumando *hits*, con todo lo que hay en la misión.

Super Mario World

De los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos lo vimos en Super Nintendo y responde al nombre de **Super Mario World**; un verdadero deleite para todo aquel que lo haya probado. Es un hecho que de poseerlo ya lo has terminado, pero lo que tal vez no sabías, es que cuenta con 96 niveles, que para obtener, debes completar algunas fases de dos maneras distintas.

Las escenas más difíciles de conseguir son las del **Star Road**, que en su momento fueron consideradas para superjugadores. No te diré cómo pasar cada una, en lugar de eso, te explicaré cómo puedes llegar a esta dimensión extra. Existen varios *warps*, pero uno de los más sencillos de usar es el del nivel **Vanilla Secret 1**. Entra a él, de preferencia con **Yoshi** y pluma de poder, ahora bien, comienza a subir hasta que veas a las tortugas rojas volando; no pases por donde están ellas, toma el trampolín y llévalo del lado izquierdo, rebota y llega al tubo oculto de la parte de arriba, entra en él, a la salida te esperará un enemigo, véncelo usando tu capa y listo, podrás cruzar la meta que te manda al **Star Road**.

TLoZ: Ocarina of Time

Hace tres meses se cumplió una década de la salida de este extraordinario título que revolucionara la industria; pero su magia sigue presente en los jugadores que lo están conociendo gracias a la Consola Virtual, y para ellos precisamente va dirigido el siguiente consejo, que no dudo les sea de gran ayuda para enfrentar la parte final.





Cuando ya estás a punto de terminar el juego, dentro del castillo de **Ganon**, llegas a un cuarto con una telaraña en el techo que debes quitar para poder avanzar, pero para eso necesitas las flechas de fuego, que son sin temor a equivocarme, uno de los mayores dolores de cabeza del título; si no sabes cómo obtenerlas puedes pasar semanas enteras recorriendo el juego sin éxito en tu búsqueda. Necesitas ir al lago de Hylia, ahí verás una pequeña isla a la que llegas por medio de un puente de madera. Esto tienes que hacerlo durante la noche, ahora aguarda pacientemente a que amanezca con tu arco apuntando hacia el horizonte; justo cuando salga el primer rayo de luz, dispara hacia el sol, si lo haces bien, escucharás un sonido típico de la saga y la flecha de fuego te aguardará en la isla de enfrente; sólo debes nadar hasta ella y tomarla; ahora sí, ya no hay pretexto para no terminar esta gran aventura.

¿Súper jugadores o grandes tramposos?

En esta generación, todos los seguidores de Nintendo estamos experimentando por primera vez el juego en línea, situación que por lo mismo, aún no es perfecta del todo, y lo podemos comprobar con los errores que se dieron las primeras semanas del lanzamiento de **Smash Bros. Brawl** debido al lag tan molesto en cada encuentro realizado; pero como todo error técnico, unas cuantas semanas después todo estaba solucionado, sin embargo, lo que aún no se puede controlar es la trampa en esta modalidad de juego.

Como yo mismo lo he platicado, ganar con trampa es algo bajo, carece de valor y sentido; por desgracia, no todos comprenden esto y aprovechan cualquier oportunidad para conseguir ventaja de manera ilegal. Lo hemos visto en **Mario Kart DS**, **Bomberman Blast** (Wii), **Mario Strikers Charged** y claro, toda la serie de **Pokémon**.

Mario Kart DS





Resulta triste ver cómo en **Animal Crossing** muchos jugadores se dedican a derrumbar todo el trabajo que has realizado en tu pueblo; lógicamente la solución principal sería no volver a jugar con este tipo de personas, pero ¿cómo reconocerlos?, es ahí donde comienza el problema, ya que muchas veces por los *rankings* tan altos que poseen podríamos pensar que son excelentes jugadores, pero la verdad es que no es así. Debido a diferentes accesorios que permiten modificar los datos de los personajes o algunas estadísticas, obtienen beneficios que de otra manera sería imposible de poseer.

Bomberman Blast





Lamentablemente, no se puede hacer nada más que detectar el *nickname* de las personas que hagan trampa o realicen jugadas imposibles durante los enfrentamientos en cualquier juego, pero lo ideal sería que Nintendo crease un método con el que estos usuarios queden expulsados. No es algo complicado, ya que tomó acciones fuertes contra los tramposos en **Mario Kart Wii** que lograron tiempos inalcanzables en las pruebas por tiempo.

Mario Strikers Charged







La idea de mantener la competencia a pesar de que varios jugadores se salgan al ir perdiendo también es una opción interesante, aunque por otro lado, no soluciona el problema de raíz. Me encantaría un sistema de expulsiones por medio del IP de la consola, tal vez no de manera definitiva, pero al menos sí por un buen tiempo, así esta práctica se dejaría poco a poco. En fin, el tema de la honestidad en Internet es delicado, nunca se sabe realmente a quién nos estamos enfrentando; espero, al igual que muchos lectores, que la Gran N ponga especial atención en este tema, ya que así la comunidad por este medio crecerá a un ritmo mayor en los próximos años.

Pokémon Diamond



Espero que hayan disfrutado Uno con el Control por este mes; recuerden que su opinión, así como sus jugadas, son sumamente importantes, no duden en hacérmelas llegar a mi correo electrónico, juang@clubnintendomx.com, así como también todas sus quejas y comentarios de los temas que trato. Que tengan un extraordinario mes, disfruten los últimos días de vacaciones en compañía de sus amigos y prepárense para el mes de marzo, que pinta muy bien en cuanto a lanzamientos.





SUPER SMASH BROS.® BRAWL

Búscalo en tu tienda FAVORITA

Wii

SUPER SMASH BROS. BRAWL

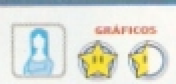
Nintendo

TENCHU SHADOW ASSASSINS

Después de la gran aceptación que tuvo la adaptación de la saga Tenchu para el Nintendo DS, sus desarrolladores quisieron dar un paso más en cuanto a innovación se refiere, por lo que prepararon la cuarta entrega de la serie, Tenchu Shadow Assassins para Wii, teniendo siempre en mente que el control debería ser el mejor que nunca se haya visto, y a juzgar por lo que hemos podido probar, lo han conseguido. Prepárate a entrar al misterioso mundo de los ninjas, donde tu mejor aliado será la prudencia a la hora de afrontar los peligros que te esperan.

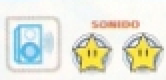
MATURE 17+ M
Sangre
Temas Sugestivos
Violencia

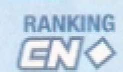












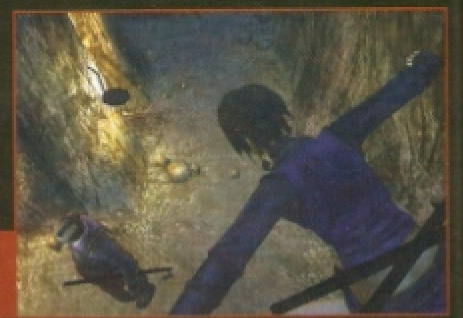
Las sombras siempre guardan oscuros secretos

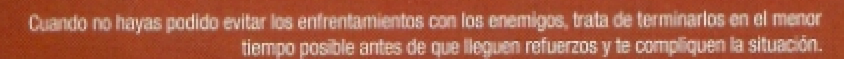
El tan esperado respiro

Tenchu siempre ha sido una saga querida en Japón, su andar por este mundo comenzó en 1998, colocándose desde entonces en los primeros sitios de popularidad, pero como es normal, el paso de los años mermó la fórmula que en un inicio era fresca, obligando a los programadores a probar nuevos estilos, que al final se materializaron en la versión para NDS de hace un par de años y esta nueva para Wii, donde podemos apreciar un nivel jugable excelentemente trabajado; pero bueno, ya nos estamos adelantando, primero veamos la historia de este nuevo capítulo.



En el antiguo Japón feudal siempre existieron conflictos por poder, lo que forzaba a los monarcas de entonces a tener guardaespaldas para su protección, como es el caso de Lord **Gohda**, quien siempre ha contado con **Rikimaru** y **Ayame**. Todo parecía tranquilo en sus dominios, pero una organización secreta rapta a la hija de **Gohda**, la joven **Kiku-hime**, por lo que no lo piensa dos veces y manda a sus ninjas en busca de los culpables. Esto es tan sólo el principio de la historia, lo interesante es que en cada escena que completes, los giros argumentales serán mejores, recalcando siempre el drama de la situación en el rostro de los personajes involucrados.




Cuando no hayas podido evitar los enfrentamientos con los enemigos, trata de terminarlos en el menor tiempo posible antes de que lleguen refuerzos y te compliquen la situación.

Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Acquire**
Categoría: **Acción**

1

La paciencia es tu mejor aliado

Como buen ninja, tendrás una espada para defenderte de los enemigos que encuentres, pero a diferencia de otros juegos donde usas la misma arma, como **No More Heroes**, aquí no tienes que correr hacia los enemigos, claro, sólo si quieres ser eliminado. Debes buscar el lugar perfecto para esconderte de tus adversarios, puede ser detrás de una puerta, en una caja o bien, si la situación lo permite, colgarte dl techo.



Sólo hasta que estés completamente seguro de que tus enemigos no sospechan de tu escondite, podrás salir para tomarlos por sorpresa, ya sea sujetándolos o usando tu armamento. Otro elemento que debes tomar en cuenta es el ruido, si generas algún sonido, por pequeño que sea, los guardias comenzarán a sospechar de tu presencia; en estos casos lo mejor es distraerlos mediante otros elementos.

El poder está en tus manos



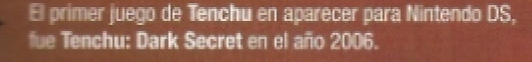
Una de las partes más importantes del juego, es el control, se ha logrado adaptar la mayoría de movimientos con simples trazos del Wiimote, de modo que podremos saltar, ocultarnos, atacar o resolver acertijos usándolo. Este aspecto le da una gran solidez, ya que realmente llegas a pensar como si tú fueras el ninja que está en pantalla, y lo mejor de todo es que no tardas en acostumbrarte a todas tus técnicas.

Al final, todo sale a la luz

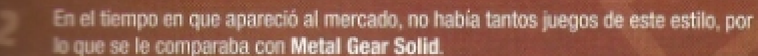
Los niveles son amplios, aunque gracias a su diseño nunca vas a perder de vista el camino principal. Las animaciones de los personajes principales son asombrosas, sobre todo en sus expresiones faciales durante los cinemas, realmente logran transmitir el drama, sin mencionar la increíble música que los acompaña. El sol aparece en el horizonte para esta serie, su aparición en Wii le representará varios beneficios, no sólo renueva la forma en la que se venía jugando cada entrega, sino que además logrará llegar a un mercado mucho más amplio, lo que garantiza atraer nuevos seguidores. **Tenchu: Shadow Assassins** es excelente, una opción ganadora para este comienzo de año, no lo pienses mucho, te encantará.

Las sorpresas de un ninja

Te presentamos algunos datos de esta franquicia.



1 El primer juego de **Tenchu** en aparecer para Nintendo DS, fue **Tenchu: Dark Secret** en el año 2006.



2 En el tiempo en que apareció al mercado, no había tantos juegos de este estilo, por lo que se le comparaba con **Metal Gear Solid**.

3 **Rikimaru** y **Ayame**, no sólo son los protagonistas de este juego para Wii, sino que también han aparecido en otros desde los comienzos de la saga.

4 De todas las adaptaciones que se han hecho, quizá la más extraña haya sido **Tenchu: Ayame's Tale 3D**, que sólo apareció para teléfonos celulares.

Los expertos comentan



Master

Es muy agradable que salgan juegos de este estilo, no sólo por la gran calidad que muestran en cada uno de sus aspectos, sino porque simplemente, antes esto no ocurría, ahora todos los licenciatarios tienen sus mejores sagas en las consolas de Nintendo, y lo mejor de todo es que no se trata de versiones alternas o secuelas multiplataformas, sino de verdaderas exclusivas que usan el Wiimote para engrandecer sus historias. **Tenchu: Shadow Assassins** es muestra clara de innovación, tienes que conocerlo.



Crow

Tenchu no es una franquicia nueva, de hecho ya va en la cuarta entrega de la línea principal (sin contar las ediciones portátiles) y desde que se anunció para el Wii, nos dimos a la tarea de investigar hasta el mínimo detalle. En concreto, se trata de una aventura como esperábamos, centrada en el Japón Feudal y ambientada con escenarios boscosos o de pequeños poblados. El *gameplay* se mantiene como en las versiones originales, pero agregando las cualidades del Wii para ofrecernos un mejor mecanismo de juego.



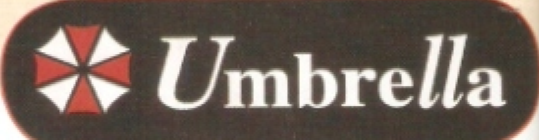
Panteón

Este es uno de esos juegos en donde no sabes si realmente estás jugando lo mismo con otro nombre, o bien, alguien se basó en una idea anterior para sacar un título nuevo. De cualquier modo, **Tenchu Shadow Assassins** es sumamente entretenido y cuesta trabajo dejar de jugarlo por su buen *gameplay* y rápida acción. Hemos jugado muchísimas aventuras de ninjas, samuráis y personajes similares, pero pocos han sido tan divertidos con esta propuesta que bien vale la pena que conozcas. Digo, al menos podemos darle el beneficio de la duda antes de descartarlo completamente, ¿o no?

El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

¡Qué tal, mis queridos lectores! Ya estamos de regreso con la sección El Ojo del Cuervo luego de varios meses de ausencia. Para esta edición les he preparado un artículo sobre la más reciente aventura de la saga de Capcom, Resident Evil, que toma una ligera desviación de su ruta por los videojuegos para seguir con las películas. Sin embargo, no se trata de la continuación de Alice en los filmes de Paul S. Anderson, sino de una cinta animada por computadora en alta definición que llegó directamente a DVD y Blu-ray, sin pasar por las salas de proyección como se tenía pensado. ¡Ponte cómodo, porque lo que sigue, es información de primera mano!





Un equipo de valientes soldados combatirá contra un poderoso enemigo que tendrá la inmortalidad de su parte. Lamentablemente esta historia sólo apareció en Japón.

Los zombis en corto

Antes de que iniciemos con nuestro recorrido por **Resident Evil Degenerations**, gustaría comentarles sobre **Bio Hazard 4D-Executer**, seguramente te pregunta "¿ese cuál es?" Se trata de un cortometraje animado en 3D creado por la comp productora del juego, que retoma la historia de los zombis y Umbrella.

BioHazard 4D-Executer (2000)

Dirige: Oohata Kouichi.
Produce: Kenji Yoshida, Miyaji Naoki.
Guión: Daisuke Okamoto, Oohata Kouichi.
Voz: Mazaki Aizawa, Hideto Erihara, Yurika Hino, Yoshyiunki Kaneko.



Las calles de Raccoon City están más des ladas que nunca, sólo los infectados cam nan entre ellas.

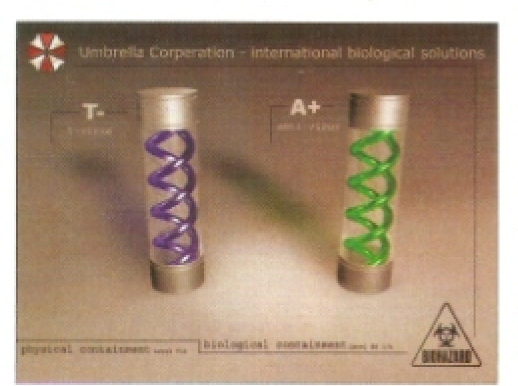
Aquí, **Klaus** y su grupo conocido como U.B.C.S. (**Umbrella Biohazard Countermeasure Service**) al cual pertenecía **Carlos Oliveira**, que seguramente recuerdas de los filmes y el juego **Resident Evil 3**, aunque no tiene acción en **4D-Executer**. Dichos soldados son enviados al centro de Raccoon City para "rescatar" a una científica de alto nivel, la doctora **Cameron**, cuyo trabajo se enfocaba en la regeneración de células infectadas por el virus; sin embargo, ella queda contagiada y dedica su existencia a buscar una cura a pesar de que su cuerpo se degrada cada vez más.

Cuando el equipo llega a una bodega abandonada, es atacado por un enorme monstruo, mucho más grotesco que los vistos en el videojuego, similar a un **Licker** pero de mayores dimensiones y peligrosidad. Hasta este punto todo pinta normal, pero cuando los soldados utilizan todo su arsenal para volar a la amenaza en mil pedazos, sus restos quedan esparcidos por el piso... aquí empieza lo bizarro; una cucaracha cualquiera es salpicada por la sangre de la bestia, mutando como jamás se habia visto antes, ésta recorre el área para luego atacar a una rata, posteriormente, el nuevo "host" sale a la calle para embatir a un cuervo moribundo... mutando nuevamente hacia un ente más peligroso y capaz de atacar por aire.

La inmortalidad del virus

Como Alissa y su grupo, ellos siguen rastreando por [illegible] a la doctora, hasta dar con su oficina ubicada en las clínicas. Luego de un enfrentamiento con un canino, logran conseguir los datos que concentran la investigación de Cameron... revelando que el voraz monstruo que despertaron en la bodega, no era otro que la doctora en persona –por así decirlo–. Su tipo de virus es de lo más avanzado que hay en la actualidad, una de sus características principales es la de conservar los datos de memoria e información genética, ergo, llega a ser inmortal, pues basta con que un insecto, cualquier animal o persona sea tocado por su sangre para que ella renazca, pasando de un host a otro hasta el infinito. Al final del día, Cameron resurge como el fénix, afirmando que no descansará sino hasta volver a su forma normal, evitando que Umbrella se apodere de su conocimiento y eliminando a quienes en su afán por encontrarla, arriesgaron su vida.

BioHazard 4D-Excecuter dura 20 minutos aproximadamente. Únicamente apareció en Japón, de hecho, se presentó durante un *Space World* para luego ser proyectado en parques temáticos. Se trata de una de las versiones más extrañas que he visto en la historia de **Resident Evil**, desde el planteamiento de la transmisión del virus a través de las cucarachas, los zombis que deambulan libremente por las calles solitarias de Raccoon City y la primicia de una criatura que conserva perfectamente su razón y no se vuelve una bestia que simplemente actúa por instinto. En cuanto a la calidad de la animación, no hay tanto que decir, se produjo hace ocho años y parece un *cinema display* de la generación pasada, aún lucen acartonados los movimientos y lógicamente no hay un desarrollo pleno en las gesticulaciones faciales o efectos visuales de fondo. Así, queda como un pequeño –y hasta cierto punto desconocido– capítulo en la historia de **Resident Evil**, carece de figuras o personajes clásicos ya que la historia *per se* no los necesitaba al tratarse de un capítulo paralelo a lo que viven las grandes figuras de los S.T.A.R.S. en otro punto de la ciudad.



La **Dra. Cameron** se infectó con el virus y ahora está en busca de una cura que la vuelva a su estado normal.

La degeneración de Umbrella llega a otras latitudes

Capcom y Sony Pictures se ponen las pilas para satisfacer las necesidades de acción-patea-zombis de todos los fans –incluyéndonos– de **Resident Evil**. Luego de que **Alice** juntara a sus amiguitas para ir en busca del misterioso **Wesker** en **Extintion**, no se ha dicho nada más sobre una posible y obligada cuarta entrega en acción viva, pero para calmar nuestro deseo, ya está disponible la primera película animada de larga duración que supera brutalmente a lo visto en el corto antes mencionado. Visualmente estamos ante imágenes de Alta Definición que superan cualquier expectativa, aunque todavía me inclino más hacia lo hecho por Square con **Final Fantasy Spirits Within**.

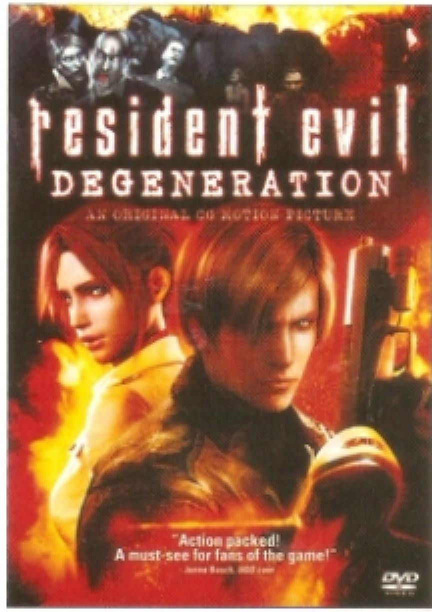
Degeneration fue doblada al español latino y tiene entre sus filas a actores como Liliana Barba (**Clair Redfield**), Jorge Roig Jr. (**Leon S. Kennedy**), Gerardo Vázquez (**Curtis Miller**), entre otros. En su inicio, se pensaba que llegaría a la pantalla grande, pero Sony prefirió hacer el *port* directo a video casero como generalmente se acostumbra para las películas animadas de nicho. La historia nos transporta siete años después de lo ocurrido en Raccoon City, **Leon** ya es un agente especial y ha dejado atrás su pasado como policía local, mientras que **Claire Redfield** ha superado su pasar por el horror de Umbrella para convertirse en miembro de Terrasave, organización dedicada a auxiliar en zonas donde hayan ocurrido incidentes químicos y ataques biológicos.



Tal como ocurrió en la primera película de **Resident Evil**, en esta entrega habrá un problema en los nuevos laboratorios... liberándose una poderosa infección viral.

Resident Evil: Degeneration (2008)

Dirige: Makoto Kamiya.
Produce: Jun Takeuchi, Hironobu Kobayashi.
Guión: Shotaro Suga.
Voz: Laura Bailey, Alyson Court, Paul Mercier, Steve Blum.



Claire Redfield y **Leon S. Kennedy** serán los protagonistas de la nueva película animada: **Degeneration**.

El terror también viaja por avión

Claire llega al aeropuerto de Harvardville para reunirse con una de sus amigas, cuando de pronto ocurre un accidente en la terminal que involucra a los no muertos; un pasajero infectado ataca al resto de la tripulación, provocando que la nave se impacte en el aeropuerto. Rápidamente la sobreviviente de Raccoon toma la iniciativa y trata de salvar a cuantos humanos pueda, pero no logra contener la contaminación del T-Virus, volviéndose inminente en dicho lugar, por lo tanto, Washington envía a **Leon S Kennedy** para apoyar en el conflicto. Con los conocimientos en tácticas especiales de **Leon** y el ingenio de **Claire**, el equipo de **Resident Evil 2** se reúne, esta vez en un lugar diferente pero con amenazas similares. Otro de los personajes que entra a cuadro es **Curtis Miller**, quien perdió a su familia en Raccoon City y ahora está buscando venganza al tratar de desenmascarar a la compañía Umbrella y, sobre todo, a aquellos involucrados en la distribución de los virus en el mercado negro.



En **Resident Evil Degeneration** conocerás a un personaje que tratará de luchar contra Umbrella para descubrir los actos sucios que han cometido a través de años de investigación.

Durante la película se ha[ce] referencia[s a] la segun[da] parte de R[...]

Como primicia, la historia es bastante atractiva, tiene sus momentos de descanso p[...] posteriormente toma un ritmo de acción constante que no querrás pestañear. En esta o[ca]sión, conocerás una nueva forma de infección del G-Virus, más ágil y letal que lo visto [...] **William Birkin**... explosiones, balas, muchas balas y escenas de destrucción masiva [...] contadores de tiempo (tributo a los juegos) son parte de la mezcla que te ofrece **Resid[ent] Evil: Degeneration**.

¿Sabías que...?

Hasta la fecha van 15 juegos y cinco películas sobre la historia de **Resident Evil**, además de seis novelas.

Capcom planea lanzar una reedición de los primeros títulos de la saga para aprovechar las ventajas del control remoto del Wii, adaptándolo tal como lo hicieran con **Resident Evil 4**.

De los únicos seres humanos infectados con el Virus G, encontramos a **William Birkin**, **Sherry Birkin** y, por supuesto, **Curtis Miller**.

Salió a la venta un paquete que incluye las tres primeras películas "live action" de **Resident Evil**, la puedes encontrar en DVD y Blu-ray. Si tienes una pantalla de Alta Definición, quedarás boquiabierto con la calidad que ofrece esta última opción de formato.

Jill Valentine es una experta en abrir las puertas utilizando su "Lockpick", esta peculiar habilidad la adquirió como legado de su padre, ladrón profesional quien actualmente está en prisión. Sea cual sea la forma en que aprendió a abrir puertas con seguro, es un hecho que tal habilidad le es de suma importancia para abrirse camino en la mansión Spencer.





Espero que se hayan divertido al lee[r] el artículo, como yo al escribirlo; n[o] se olviden de echarle un ojo a la página web, podcast y a los foros. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a hugoh@clubnintendomx.com o si l[o] prefieres, vía correo tradicional a la dirección:

Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF

¡Hasta la próxima!



Animal Crossing: City Folk
Wii

Ítems especiales
Dona campanas (Bells) a los fondos de la aldea. Estos ítems no tienen otro efecto más que mostrar lo que has donado.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Blue feather	Dona 200,000,000 Bells.
Green feather	Brinda 100,000,000 Bells.
Purple feather	Regala 500,000,000 Bells.
Rainbow feather	Aporta 700,000,000 Bells.
Red feather	Dona 400,000,000 Bells.
White feather	Dona 600,000,000 Bells.
Yellow feather	Regala 300,000,000 Bells.

Actualización de herramientas
Realiza las siguientes tareas para actualizar tus herramientas a los niveles silver y gold.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Golden axe	Arroja un hacha normal hacia la fuente para que tengas una oportunidad de obtener un hacha dorada.
Golden fishing rod	Atrapa cada tipo distinto de pez.
Golden net	Consigue cada tipo diferente de insecto.
Golden shovel	Entierra una pala normal y excava por ella en aproximadamente 24 horas más.
Golden slingshot	Derriba ocho globos, así tendrás una mayor oportunidad de que uno de ellos arroje un presente.
Golden watering can	Consigue un rango perfecto de la aldea por 15 días. Habla con Pelly en el Town Hall.
Silver axe	Avienta un hacha normal en la fuente de la aldea.
Silver fishing rod	Encuéntralo para su compra en la tienda de Tom Nook.
Silver Net	De venta en la tienda Tom Nook.
Silver shovel	Obtenlo del Resetti's Surveillance Center en la ciudad.
Silver slingshot	De venta en Tom Nook.
Silver watering can	Compra 50 bolsas de semillas en la tienda de Tom Nook.

Precios especiales con puntos de Tom Nook
Obtén un punto por cada 100 bells que gastes en la tienda de Tom Nook.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bad bro 'stache	2,500 Puntos.
Banana	500 Puntos.
Hero's cap, Majora's Mask, or Samus mask	6,000 Puntos.
Hero's clothes, Varia suit, or Wario hat	5,000 Puntos.
Kart	10,000 Puntos.
Midna's mask	6,500 Puntos.
Peach's parasol	4,000 Puntos.
Toad hat	3,000 Puntos.
Triple Shells	800 Puntos.
Yoshi's egg	1,000 Puntos.

Secretos bancarios
Deposita una cierta cantidad de campanas en el banco.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Caja de pañuelos	Deposita 100,000 bells en el banco.
Tarjeta dorada	Consigue el nombramiento "VIP".
Tarjeta de compras	Entrega 10,000 bells en el banco.

Expansiones de la casa
Lo siguiente es sobre lo que debes pagar a Nook para obtener cada una de las expansiones de las casas disponibles.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
1a. Expansión (1er. piso extensión 1)	120,000 Bells.
2a Expansion (1er. piso extensión 2)	248,000 Bells.
3a Expansion (2o. piso)	368,000 Bells.
Final Expansion (sótano)	598,000 Bells.
Normal House (inicias con ello)	19,800 Bells.

Ítems de temporada
Encuentra a Tortimer en estas fechas para adquirir los siguientes ítems.

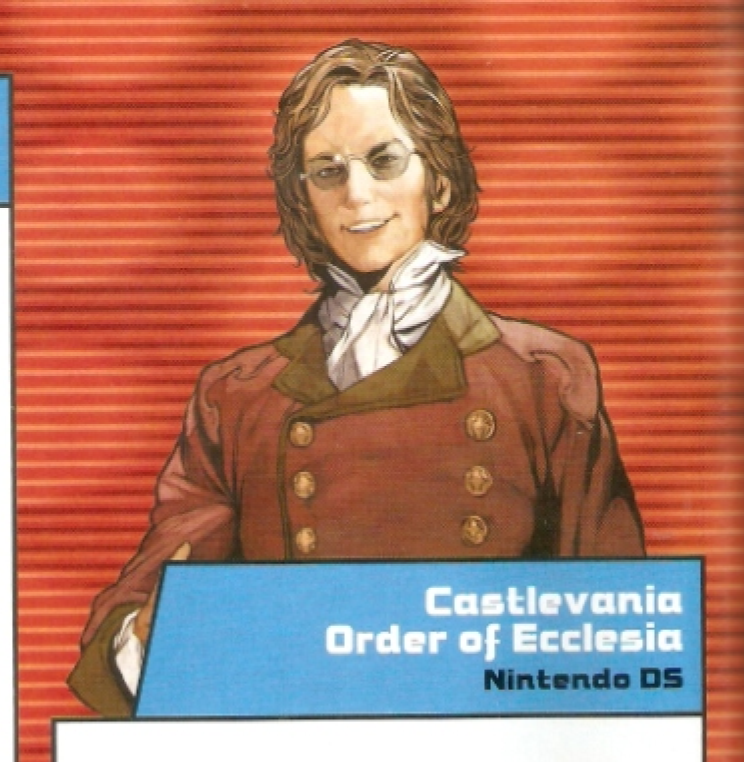
SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Cool Globe	Día de la naturaleza.
Leaf	Día de los inocentes (abril, EEUU).
Picnic Basket	Día del trabajo.
Resetti Model	Día de la marmota.
Sailboat Model	Día del explorador.
Wheat Bundle	Harvest Moon.

Chrono Trigger
Nintendo DS

Diferentes finales

Si quieres conocer cómo conseguir cada uno de los distintos finales de Chrono Trigger, checa lo siguiente.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Final #1 "Beyond Time"	Derrota a Lavos después de revivir a Crono en Death Peak.
Final #10 "Dino age"	Vence a Lavos después de enfrentar a Magus, pero antes de combatir en contra de Azala.
Final #11 "What The Prophet Seeks"	Acaba con Lavos después de enfrentar a Azala, pero antes de que Schala abra la puerta cerrada.
Final #12 "Memory lane"	Derrota a Lavos después de que Schala abra la puerta cerrada, pero antes de restaurar la luz del pendiente.
Final #13 "Dream's Epilogue"	Vence al "Dream Devourer" más allá del Time's Eclipse.
Final #2 "Reunion"	Acaba con Lavos mientras Crono está muerto.
Final #3 "The Dream Project"	Derrota a Lavos en el Oceab Palace o inmediatamente después de iniciar un "New Game +"
Final #4 "The successor of Guardia"	Vence a Lavos después de salvar a Leene y Marle, pero antes de visitar el "End of Time".
Final #5 "Good Night"	Acaba con Lavos después de visitar el "End of Time", pero antes de regresar a las eras medianas.
Final #6 "The Legendary Hero"	Derrota a Lavos después de llegar a las eras medianas, pero antes de obtener el Hero's Badge.
Final #7 "The Unknown Past"	Vence a Lavos después de obtener Hero's Badge, pero antes de que la Gate Key sea robada.
Final #8 "People of the times"	Acaba con Lavos después de recuperar Gate Key, pero antes de darle la Masamune a Frog.
Final #9 "The Oath"	Derrota a Lavos después de darle la Masamune a Frog, pero antes de pelear con Magus.



Castlevania Order of Ecclesia
Nintendo DS

Extras por conectividad

Para que resulten los siguientes secretos, deberás tener ambos títulos (Order of Ecclesia y Judgment). Selecciona "conectar a Wii o Nintendo DS" y haz lo indicado.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Cursos 1,2,3	Conéctate a Castlevania Judgment (Wii).
Incrementa la capacidad de nivel	Conéctate a Castlevania Judgment (Wii).
Modo de práctica	Conéctate a Castlevania Judgment (Wii).
Reina de corazones	Conéctate a Castlevania Judgment (Wii).
Récord	Conéctate a Castlevania Judgment (Wii).
Payaso real	Conéctate a Castlevania Judgment (Wii).
Carrera inalámbrica	Conéctate a Castlevania Judgment (Wii).

Modos extra

Con lo siguiente, tendrás acceso a todos los modos de juego ocultos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Modalidad Albus	Completa el juego después de salvar a todos los aldeanos.
Modo Boss Rush	Acaba el juego luego de salvar a todos los aldeanos.
Dificultad Hard	Termina el juego una vez.
Modalidad Hard, nivel 255	Finaliza el modo Hard, nivel 1 ó conéctate con el juego Castlevania: Judgement (Wii).
Modo de sonido	Completa el juego después de salvar a todos los aldeanos.


EDITORIAL
Televisa
COLOMBIA
REBELDE
La Revista Oficial
Del sueño a la realidad
La última entrevista con Sin Bandera
ALIZEE
LA FRANCESA + SEXY
ZOÉ
Supertest
¡UCKER! TE INVITA A VOLAR
REBELDE
La Revista Oficial
GUAPÉRRIMA
PONCHO
Hilary Duff
¡CONQUISTA MÉXICO!
CALENDARIO
CON LAS ESTRELLAS + COOL!
2008
Kudai, Moderatto, Belinda, Simple Plan y muchos más
REBELDE
La Revista Oficial
NO TE PIERDAS NADA
DE TUS ESTRELLAS FAVORITAS
BÚSCALA EN TODOS LOS PUNTOS DE VENTA

Mega Man 2
Consola Virtual (NES)

PASSWORD	SECRETO
A1, B5, C3, C4, D5, E1, E2, E3, E4	Air Man Derrotado.
A5, B2, D2, B1, B3, E4, E5, D3, C4	Air Man con cuatro tanques.
A2, C1, C2, C4, C5, D1, E1, E2, E4	Air Man, Crash Man y Flash Man vencidos, además, un Energy Tank extra.
A5, E1, D5, B1, B3, E4, E5, D3, C4	Bubble Man con cuatro tanques.
A5, B2, B3, B4, C3, C4, D4, D5, E4	Bubble Man vencido.
A2, C1, C4, C5, D1, E1, E2, E4, E5	Crash Man derrotado.
A5, E1, D2, D4, B3, E4, E5, D3, C4	Crash Man con cuatro tanques.
A2, E4, D2, D1, C2, B3, B1, B5, D4	Dr. Wily con un tanque.
A3, E5, D3, D2, C3, B4, B2, C1, D5	Dr. Wily con dos tanques.
A3, E5, D3, D2, C3, B4, B2, C1, D5	Dr. Wily con tres tanques.
A1, E3, D1, C5, C1, B2, E5, B4, D3	Dr. Wily sin tanques.
A5, B2, B4, C1, C3, C5, D4, D5, E2	Castillo del Dr. Wily (con todas las armas y Energy tanks).
A2, C2, C5, D1, D2, D3, D4, E1, E2	Flash Man derrotado.
A5, E1, D2, B1, C5, E4, E5, D3, C4	Flash Man con cuatro tanques.
A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5	Ve directamente con el Dr. Wily.
A2, D3, C4, E3, E5, B3, E2, C5, C1	Obtén un Energy Tank, Atomic Fire y un ítem.
A3, D4, C5, E4, B1, B4, E3, D1, C2	Consigue dos Energy Tanks, Atomic Fire y un ítem.
A2, D3, C4, E3, C2, E1, E2, C5, C1	Ten un Energy Tank, Time Stopper y tres ítems.
A3, D4, C5, E4, C3, E2, E3, D1, C2	Logra dos Energy Tanks, Time Stopper y el ítem 3.
A4, D5, D1, E5, B2, E3, E4, C2, C3	Obtén tres Energy Tanks y el Quick Boomerang.
A4, B1, D1, E5, B2, E3, E4, D2, C3	Consigue tres Energy Tanks, Air Shooter y el ítem 2.
A4, D5, D4, E5, B2, E3, E4, D2, C3	Logra tres tanques de energía y Bubble Lead.
A4, D5, D1, D3, B2, E3, E4, D2, C3	Ten tres Enegy Tanks y el Crash Bomber.
A4, D5, D1, E5, B2, E3, E4, D2, E1	Consigue tres Energy Tanks y el Leaf Shield.
A4, D5, D1, E5, B2, E3, B3, D2, C3	Logra tres Energy Tanks y el Metal Blade.
A4, D5, D1, E5, C4, E3, E4, D2, C3	Consigue tres Energy Tanks, Time Stopper y el ítem 3.

PASSWORD	SECRETO
A5, B2, D5, D4, C5, E4, E5, D3, C4	Ten a Air Man , Bubble Man, Crash Man y Flash Man derrotados con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D5, D4, C5, C1, E5, D3, C4	Logra que Air Man , Bubble Man, Crash Man, Flash Man y Heat Man estén vencidos con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D5, D4, C5, C1, B4, D3, C4	Ten a Air Man , Bubble Man, Crash Man, Flash Man, Heat Man y Metal Man derrotados con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D5, D4, C5, C1, B4, C3, C4	Logra que Air Man , Bubble Man, Crash Man, Flash Man, Heat Man, Metal Man y Quick Man estén vencidos con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D2, D4, C5, C1, B4, C3, E2	Ten a Air Man ,Crash Man, Flash Man, and Heat Man, Metal Man, Quick Man y Wood Man derrotados con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D2, B1, B3, C1, E5, D3, C4	Logra que Air Man y Heat Man estén vencidos con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D2, B1, B3, E4, B4, D3, C4	Ten a Air Man y Metal Man sometidos con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D5, B1, B3, E4, E5, D3, C4	Consigue que Air Man y Bubble Man estén derrotados con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D2, D4, B3, E4, E5, D3, C4	Ten a Air Man y Crash Man vencidos con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D2, B1, C5, E4, E5, D3, C4	Logra que Air Man y Flash Man estén derrotados con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D2, B1, B3, E4, E5, C3, C4	Consigue que Air Man y Quick Man estén vencidos con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, D5, D4, B3, E4, E5, D3, C4	Haz que Air Man, Bubble Man y Crash Man estén derrotados con cuatro Energy Tanks.
A2, E4, C4, E3, E5, E1, E2, C5, C1	Consigue el Air Shooter y el ítem 2 con un Energy Tank.
A3, E5, C5, E4, B1, E2, E3, D1, C2	Obtén el Air Shooter y el ítem 2 con dos Energy Tanks.
A2, D3, D2, E3, E5, E1, E2, C5, C1	Ten la Bubble Lead y un Energy Tank.
A3, D4, D3, E4, B1, E2, E3, D1, C2	Consigue Bubble Lead y dos Energy Tanks.
A2, D3, C4, D1, E5, E1, E2, C5, C1	Obtén el Crash Bomber y un Energy Tank.

PASSWORD	SECRETO
A3, D4, C5, D2, B1, E2, E3, D1, C2	Adquiere el Crash Bomber y dos tanques de energía.
A2, D3, C4, E3, E5, E1, E2, C5, D4	Ten el Leaf Shield y un Energy Tank.
A3, D4, C5, E4, B1, E2, E3, D1, D5	Obtén el Leaf Shield y dos Energy Tanks.
A2, D3, C4, E3, E5, E1, B1, C5, C1	Consigue la Metal Blade y un Energy Tank.
A3, D4, C5, E4, B1, E2, B2, D1, C2	Ten la Metal Blade y dos Energy Tanks.
A2, D3, C4, E3, E5, E1, E2, B5, C1	Consigue el Quick Boomerang y un Energy Tank.
A3, D4, C5, E4, B1, E2, E3, C1, C2	Adquiere el Quick Boomerang y dos Energy Tanks.
A5, E1, D2, B1, B3, C1, E5, D3, C4	Heat Man con cuatro Energy Tanks.
A5, B2, B3, B4, C1, C3, C4, D4, D5	Heat Man derrotado.
A5, E1, D2, B1, B3, E4, B4, D3, C4	Metal Man con cuatro Energy Tanks.
A2, B1, C2, C5, D1, D2, D4, E1, E4	Metal Man vencido.
A1, B5, C3, C4, C5, D5, E1, E3, E4	Sin Energy Tanks, Air Man y Crash Man derrotados.
A5, E1, D2, B1, B3, E4, E5, C3, C4	Quick Man con cuatro Energy Tanks.
A3, B1, C1, C2, C5, D1, E2, E3, E5	Quick Man vencido.
A5, B1, B3, C4, D2, D3, E1, E4, E5	Inicia con el máximo de Energy Tanks.
A5, E1, D2, B1, B3, E4, E5, D3, E2	Wood Man con cuatro Energy Tanks.
A1, C3, C4, D2, D3, D5, E1, E2, E4	Wood Man derrotado.



Castlevania Judgment

Wii

Nuevos personajes

Realiza lo siguiente para activar a los guerreros adicionales.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Aeon	Termina el verdadero modo de historia con este personaje.
Aeon (alterno)	Conéctate al juego Castlevania Order of Ecclesia de Nintendo DS.
Death	Acaba el verdadero modo de historia con éste personaje.
Dracula	Finaliza el modo de historia con él.
Shanoa	Completa el verdadero modo de historia con ella.
Shanoa (alterno)	Conéctate al juego Castlevania Order of Ecclesia de Nintendo DS.
Shanoa	Conéctate al juego Castlevania: Order of Ecclesia para Nintendo DS.
Sypha	Termina la historia de Simon.
Trevor	Acaba el modo de historia con Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha y Cornell.

Historias de los personajes

Realiza las siguientes actividades para agregar nuevos peleadores al modo de historia.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Aeon	Completa la historia de Dracula.
Carmilla	Termina la historia de Eric.
Cornell	Acaba la historia de Camilla.
Death's and Shanoa	Finaliza la historia de Trevor.
Dracula	Completa el modo de historia con Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha, Cornell, Trevor, Death y Shanoa.
Eric	Termina la historia de Maria.
Golem	Acaba la historia de Grant.
Grant	Finaliza la historia de Sypha.
Maria	Completa la historia de Alucard.
Shanoa	Conéctate al juego Castlevania: Order of Ecclesia para Nintendo DS.
Sypha	Termina la historia de Simon.
Trevor	Acaba el modo de historia con Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha y Cornell.

Guitar Hero On Tour Decades

Nintendo DS

Activa las nuevas guitarras

Realiza lo siguiente para obtener las guitarras especiales.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
8-Bit Fireball	Completa el modo de historia usando el bajo y la guitarra rítmica en Expert.
8-Bit Hero	Acaba el modo de historia usando la guitarra rítmica en el modo Medium o superior.
8-Bit Ice	Obtén cinco estrellas en todas las canciones dentro del modo de historia en la dificultad Medium o superior.
8-Bit Princess	Acumula 50,000 puntos o más en una canción.
Aqua Mythology	Consigue cinco estrellas en todas las canciones en el modo de historia en Expert.
Blueberry Riff Maker	Acaba la modalidad de historia para el duelo de guitarras en la dificultad Easy o superior.
Candy Apple Pompadour	Completa el modo de historia para la guitarra rítmica en la dificultad Hard o superior.
Coral Pink Dueling Screens	Termina todas las canciones de un escenario en la dificultad Easy o superior.
Cranberry Riff Maker	Obtén cinco estrellas en todas las canciones de un escenario en la dificultad Expert.
Crimson Mythology	Logra cinco estrellas en alguna canción en la dificultad Hard o superior.
Dueling Screens Black	Obtén cinco estrellas en todas las canciones del modo de historia en la dificultad Hard o superior.
Dueling Screens On Tour	Acaba el modo de historia del duelo de guitarras en la dificultad Expert.
Electric Lady Riff Maker	Logra cinco estrellas en todas las canciones de un escenario en la dificultad Easy o superior.
Fire Ray	Acumula 200,000 puntos o más en una canción.
Heavy Vanquisher - Arctic Zebra	Completa todas las canciones en un escenario en la dificultad Medium o superior.
Heavy Vanquisher - Plutonium	Logra cinco estrellas en una canción en la dificultad Expert.
Heavy Vanquisher - Uranium	Completa todas las canciones de un escenario en la dificultad Hard o superior.
Heavy Vanquisher - Zebra	Consigue cinco estrellas en todas las canciones de un escenario en Hard o superior.
Lava Mythology	Acaba todas las canciones de un escenario en la dificultad Expert.
Mashup	Termina el modo de historia usando el bajo o la guitarra rítmica en la dificultad Easy o superior.
Mashup Extra Glue	Consigue cinco estrellas de oro (al tocar cada nota) en una canción.
Mashup Stitches	Completa las tres canciones de victoria.
Mashup Warehouse	Termina el modo de historia del duelo de guitarras en la dificultad Medium o superior.
Monster Ray	Logra un combo de 500 notas o más en una canción.
Peace Strummer Hope	Junta 125,000 puntos en una misma canción.
Peace Strummer Joy	Completa el modo de historia utilizando el bajo o guitarra rítmica en la dificultad Medium o superior.
Peace Strummer Love	Obtén cinco estrellas en todas las canciones del modo de historia en la dificultad Easy o superior.
Peace Strummer Spirit	Logra un combo de 250 notas o más en una sola canción.
Polar White Dueling Screens	Termina el modo de historia usando la guitarra rítmica en la dificultad Expert.
Purple Magic Pompadour	Logra cinco estrellas en todas las canciones de un escenario en la dificultad Medium o superior.
Rockcycler	Completa el modo de historia del bajo y guitarra rítmica en la dificultad Hard o superior.
Rockcycler Glass	Consigue un combo de 100 notas o más en una canción.
Rockcycler Metal	Acaba el modo de historia del duelo de guitarras en la dificultad Hard o superior.
Rockcycler Plastic	Completa el modo de historia para la guitarra rítmica en la dificultad Easy o superior.
Sour Apple Pompadour	Consigue cinco estrellas en una canción en la dificultad Easy o superior.
Stellar Ray Sunburst	Logra cinco estrellas en una canción en la dificultad Medium o superior.

Castlevania Galería

Anteriormente te presentamos una reseña sobre los dos nuevos títulos de esta exitosa franquicia que nos narra la incansable lucha entre el bien y el mal, el combate en contra de la dinastía de vampiros que ha atormentado a las villas por tantos años.

Dracula

Desde el NES, él ha tratado de dominar los territorios aledaños a su castillo, sin embargo, fue el turno de Simon Belmot para tomar el valor necesario para enfrentar su tiranía. La mitología de este personaje ha dado mucho de qué hablar, libros, películas y videojuegos son sólo un ejemplo.

Maria Renard

Ella es una de las combatientes de **Dracula**, nacida en 1780. Tiene como hermanos adoptivos a Simon Belmot y Annette Renard. Su primera aparición fue en **Rondo of Blood** para Sega Genesis y ha participado activamente en todas las entregas de **Dracula X Chronicles**.

Castlevania Judgment



Aeon

El gran reloj que lleva a su lado derecho, no es un objeto de moda o para que combine con su traje, pues él pertenece a un grupo que se encarga de observar y preservar el tiempo. **Aeon** aparece como personaje seleccionable en la recién estrenada entrega de Wii.

Alucard

Si lees su nombre al revés, él es el hijo de Dracula, su origen se remonta a **Castlevania III** para NES y posteriormente hizo una excelente aparición en Symphony of the Night, y luego resurgió en **Aria of Sorrow** y **Dawn of Sorrow**.

Simon Belmont

Quizá es uno de los protagonistas más aclamados de la serie y es quien luchó incansablemente contra Drácula y sus secuaces por muchos años, iniciando en el excelente juego **Vampire Killer** de Arcadia.



Laura the Jeweler

Ella es una aldeana que aparece en **Order of Ecclesia** y su seudónimo se lo ha ganado por las numerosas joyas que porta, pero su talento verdadero está en el tarot, con lo que pretende encontrar a su alma gemela.

Shanoa

Esta guapa heroína es la protagonista de **Order of Ecclesia**, ella, junto con su grupo, son quienes se encargarán de combatir a Dracula mientras el clan **Belmont** no está.

Albus

Un inseparable compañero de **Shanoa** quien también pertenece a la **Order of Ecclesia**, su entrenamiento en investigación y defensa le ha valido ser de los más competentes del clan y tratará de usar sus habilidades para proteger a **Shanoa** de cualquier peligro.

Barlowe

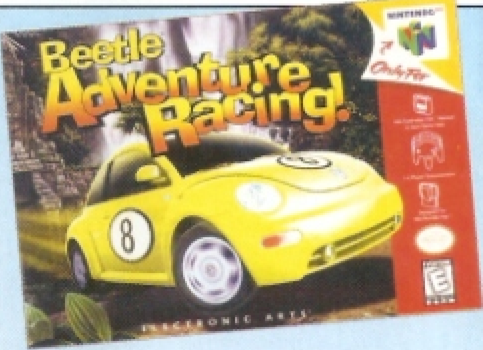
Con un aspecto sombrío e intrigante, **Barlowe** funda la **Order of Ecclesia** para mantener alejado el peligro de Dracula, evitando su resurrección.

Castlevania
Order of Ecclesia

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

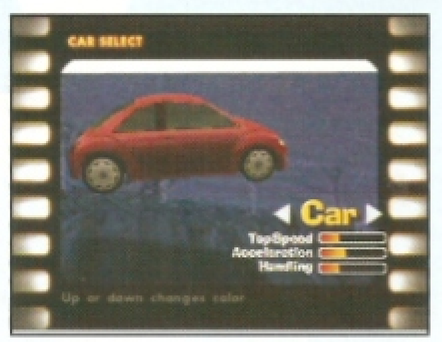
PANTEÓN

Bienvenidos sean nuevamente al Cementerio; me conocen como Panteón, y seré su guía a través del sendero en donde yacen algunas de las más incomprendidas joyas del ayer. La misión de esta sección es darle nueva vida a esos cartuchos que nos hicieron estremecer hace algunos años, y que hoy siguen latentes en la memoria de algunos. En esta ocasión voy a platicarles acerca de un gran juego que brilló como pocos en el legendario sistema de 64 bits, me refiero a Beetle Adventure Racing. Abróchense sus cinturones y agárrense como puedan, porque vamos a comenzar y no miraremos atrás por los rezagados.



Beetle Adventure Racing

Como ya lo mencioné anteriormente, este juego apareció en la "máquina de la diversión", el Nintendo 64; lejos de ser un clon más del gran **Mario Kart 64**, **Beetle Adventure Racing** es un juego de carreras que se puede comparar con títulos como **San Francisco Rush** o **Crusin´ USA**, aunque claro que tiene su propio estilo y temática. El nombre del juego lo dice todo; se trata de un título de carreras que conjuga la aventura y la emoción de la velocidad en las más alocadas competencias que hayamos jugado jamás; todo a bordo de los geniales vehículos conocidos como Volkswagen New Beetle –o simplemente Beetle-. Las diferencias son muchas en cuanto a otras franquicias similares, y por ende, resulta tan fresco e innovador, que no puedes dejar de jugarlo sin dejar de disfrutar otros juegos de carreras. Tal vez crean que exagero, así que les comentaré más acerca de este increíble juego en el que aun hoy puedes pasar más tiempo divirtiéndote, que en uno actual. Cuando veo juegazos como éste, realmente no comprendo el porqué el Nintendo 64 ha sido tan atacado por los jugadores casuales; en este legendario sistema hemos visto joyas increíbles como **Conker's Bad Fur Day**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** o **Castlevania 64**, por citar algunos ejemplos.



Como puedes ver, los desarrolladores nos ofrecen un título en donde lo más importante es el *gameplay* -aunque esto no significa que sea visualmente malo-; pero a comparación de otros, te divierte muchísimo sin cansarte.



Un solo objetivo no representa reto alguno...

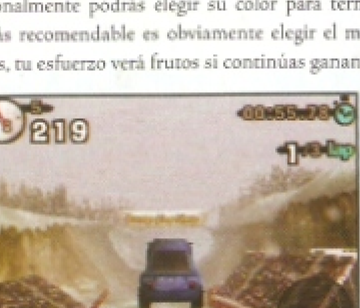
Llegar en primer lugar cualquiera lo consigue, pero cuando también tienes que conseguir cierta cantidad de puntos, encontrar los caminos alternos en cada pista, los bonus ocultos y además sobrevivir al terreno cambiante, ¡las cosas realmente se ponen difíciles! La diferencia es que aquí no hay conchas azules ni miniturbos o *snaking*; aquí depende 100% de tu habilidad y no de la suerte o coincidencias; tu misión es llegar en la mejor posición posible, pero también tienes que tener en mente que absolutamente todo está en tu contra en cada escenario y que los demás tampoco te harán la vida tan sencilla. No me lo tomen a mal, yo mismo disfruto los **Mario Kart**, pero el recibir un conchazo azul cuando vas a cruzar la meta y que por esa razón gane quien mordía tu polvo, a veces resulta frustrante. En **BAR** esto no sucede; puedes tener un accidente o algo así, pero en el modo normal el único poder que puedes usar son los turbos, e inclusive algunos hay que encontrarlos y saberlos tomar o perderás el control. Estos Nitros están colocados estratégicamente para ayudarte tan pronto como los tomes; a veces parece que están mal colocados, pero es porque están destinados a usarse saliendo de un atajo o camino alterno.



Escarabajos por montones

Ilustración: Jesús Cabrera

El juego cuenta con tres tipos básicos de carros para que elijas el que mejor se acomode a tu estilo; está el clásico balanceado, el rápido con llantas de mantequilla y el que es lento, pero seguro. Ninguno tiene ventaja sobre los demás en general, simplemente es una forma de tener el carro con el que te sientas más a gusto. Conforme vas avanzando en el nivel de dificultad, podrás conseguir autos con las mismas especificaciones, pero aumentadas. Adicionalmente podrás elegir su color para terminar de personalizarlo. Lo más recomendable es obviamente elegir el más balanceado, de todos modos, tu esfuerzo verá frutos si continúas ganando en el juego.





Escenarios inmensos

Lo más notorio de este juego es que cada circuito es sumamente grande. Cuando comienzas a correr por la pista, te das cuenta de que muchas cosas son destructibles, además de que hay muchos caminos ocultos y atajos que puedes tomar; todo esto es de vital importancia, porque más allá de ofrecerte una ventaja sobre los demás, las rutas alternas guardan secretos que te ayudarán a conseguir más cosas dentro del juego. Además de esto, puedes ser víctima de alguno de los numerosos peligros que hay en cada escenario; puedes perder mucho tiempo si no conoces la pista y no estás alerta de tu alrededor. Otro detalle interesante es que tanto la pequeña primera parte de la primera vuelta, como la "recta final" de la tercera, cambian para ofrecer un reto mayor. En este juego mantenerte alerta es vital para sobrevivir.



Ambientación

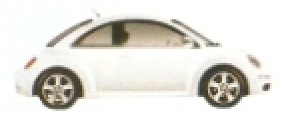
La música de este juego es muy buena, aunque no al nivel de otros juegos de carreras, para ser honesto. Eso sí, se compensa increíblemente por la variedad de cada escenario, pues no se trata sólo de acelerar en las rectas y frenar en las curvas; tienes que saber utilizar cada elemento posible para ganar. Adicionalmente, cada uno de los escenarios cuenta con una genial ambientación cuidada detalladamente; por ejemplo, el circuito Inferno Isle tiene ríos de lava, saltos, una jungla densa, caminos por puentes colgantes, saltos, un castillo abandonado, correr en el interior de un volcán activo e inclusive un paseo por el sector en donde tienen un Tyrannosaurus Rex vivo, homenaje y parodia de la película Jurassic Park. Como podrás darte cuenta, no podrás brindarte el lujo de alardear, si tu atención no está en la pista, puedes perderlo todo en cuestión de segundos. Los escenarios están llenos de estos detalles tan geniales.





Atajos

Realmente en **Adventure Racing** no hay atajos que te ahorren mucho tiempo o te den ventaja sobre los demás como los de **Mario Kart 64**, más bien son caminos alternos que ayudan a obtener más puntos y descubrir cosas ocultas, y al tomarlos, tienes más posibilidades de que nadie te estorbe y no pierdas tiempo con choques o congestionamientos. Si jugaste alguno de los títulos de la serie **San Francisco Rush**, verás que estas rutas son muy similares de tomar y que la mayoría están ocultas detrás de algo; en ocasiones tendrás que literalmente chocar contra una pared para encontrarlos, pero la recompensa lo vale. Además de todo, la espectacularidad juega un papel muy importante en este juego, pues no es tan realista como otros y por ende, puedes lograr cosas imposibles.



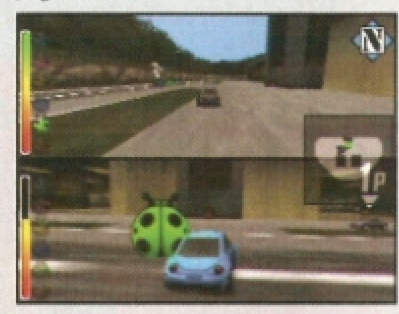
Bonus
y puntos

A diferencia de otros títulos del estilo, en **BAR** no hay disparos o ítems que te den ventajas inmediatas o afecten a tus oponentes; bueno, al menos en los modos normales. Lo que hallarás dentro de cada escenario son cajas con números, las cuales al destruirlas, te darán puntos que te sirven para conseguir *continues* y secretos del juego. Además de éstas, hay otras cajas de color azul que contienen turbos instantáneos que se activan justo cuando destruyes la caja con tu auto y sirven una sola vez. Finalmente, hay un tercer tipo de caja, de las cuales sólo hay tres por escenario; éstos son muy difíciles de encontrar y requerirán de que busques en los lugares menos pensados; una vez que halles una de estas cajas, podrás activar alguno de los secretos del juego en las opciones. Eso sí, recuerda que es necesario que los busques en el modo principal; te recomiendo que uses la patrulla para hacerlo.



Dos Beetles
son mejores que uno

Los juegos siempre son mejores cuando puedes divertirte con tus amigos y familiares; en **Beetle Adventure Racing** puedes competir contra un amigo en todas las pistas que hayas obtenido. El lado malo es que este modo es un tanto limitado, pues hubiera estado mejor que pudieran participar hasta cuatro personas de manera simultánea; no obstante, es muy divertido y hace el juego más recomendable.





Multiplayer

Este modo es muy bueno para disfrutar de una reunión entre cuates o de familia; aquí sí hay poderes y se juega al estilo de las batallas de **Mario Kart**. El objetivo es conseguir todas las catarinas que aparecen en diversas partes de cada escenario antes de que los demás lo hagan; el que tenga todos los colores es el ganador. Obviamente todos querrán evitar que los demás ganen, y es cuando entran los poderes en juego; hay turbos, cohetes, invencibilidad y otros tantos que te ayudarán a acabar con tus oponentes. Aquí sí pueden participar hasta cuatro jugadores, lo cual aumenta el *replay value* del título. La mayoría de los bonus que consigues en el modo principal se pueden usar en éste.



Sumamente
recomendable

Beetle Adventure Racing es uno de esos juegos que no pueden faltar en tu colección si te gustan las carreras extremas y además te agrada ponerte a prueba, pues conseguir todos los bonus y los 100 puntos en cada escena es bastante difícil. El *gameplay* es muy bueno y divertido. Por fortuna, ahora podrás tenerlo sin mucho problema, pues está listo para que lo descargues para tu Wii en la Consola Virtual; así que no lo dejes fuera, créeme que te gustará mucho y no te arrepentirás.





Game Over

Por ahora hemos llegado al final de esta sección, pero debes recordar que el camino de un buen videojugador no termina cuando acabas un juego, sino que puedes sacarle más jugo a tus cartuchos y discos al intentar jugar de maneras distintas, ponerte retos mayores e investigar más sobre cada aspecto del juego para expandir más la experiencia de jugar. Recuerda que puedes escribirme a: panteon@clubnintendomx.com para hacerme llegar tus peticiones de juegos a revisar, comentarios, dudas y sugerencias.
¡Hasta la próxima!



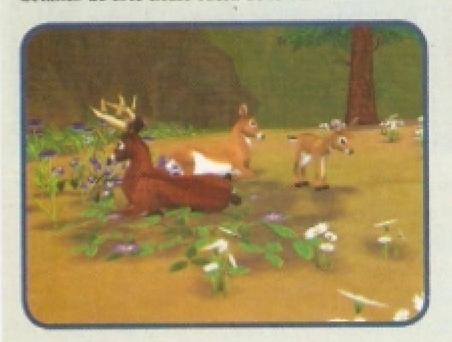






SimAnimals (Wii)

Siempre hemos visto los juegos basados en la convivencia humana pero, ¿qué hay de los animales? Así, EA nos presenta **SimAnimal** para Wii y Nintendo DS, un juego en donde podrás ser testigo de cómo conviven estos seres, tanto con su propio grupo como con cualquier otro animal. La versión de Wii cuenta con gráficos tan nítidos y coloridos que pareciera que estás en el cine viendo una de las nuevas películas animadas. No sólo podrás observar el comportamiento de los animales, sino también ayudarlos a construir un escenario, pues todos los elementos son utilizables, para edificar presas, abrir caminos o simplemente para crear espacios más extensos para tu nuevo hábitat. En la próxima edición te comentaremos todos los detalles de este título fuera de lo común.



Deadly Creatures (Wii)

El Wii también tiene sus exclusivas y una muestra es **Deadly Creatures**, título desarrollado por la compañía THQ, que te pondrá a explorar los inmensos terrenos de la naturaleza a través de los ojos de los animales más mortíferos que existían. La aventura se desarrolla bajo el esquema de acción en tercera persona y sobre un desierto árido, donde lejos de la acción humana, los animales son quienes reinan. Conforme avances en tu aventura, podrás controlar a un feroz escorpión o a una gigantesca tarántula (tan aterradores como en las películas de ciencia ficción), utilizando tus mejores armas naturales para combatir a los demás animales peligrosos como serpientes y demás criaturas mortales. Vaya que se trata de un título diferente en muchos aspectos, pero ya te comentaremos qué tan bueno está.



ÚLTIMA PÁGINA

¡PREPÁRATE PARA UNA PRIMAVERA LLENA DE ACCIÓN!

Así de rápido se nos va la revista del segundo mes del año, esperamos que se la pasen bien con sus amigos y se diviertan tanto como nosotros lo hacemos cada vez que escribimos los artículos. En marzo tendremos mucha más información y secciones especiales para que expandas tus conocimientos en el universo de los videojuegos, mientras tanto, te invitamos a checar nuestros foros, página de Internet o los podcast que realizamos con frecuencia para que no te pierdas las notas de último momento. Lo siguiente es una pequeña muestra de lo que podrás leer en nuestra próxima edición:



Onechanbara: Bikini Zombie Slayers (Wii)

D3 Publisher nos pone en la mesa una propuesta más de un grupo dedicado a deshacerse de los indeseables zombis de una vez por todas, claro está, que haciéndolo de un modo sexy con chicas guapas en trajes o disfraces poco convencionales para quien se dedica a eliminar a los no muertos. La perspectiva es en tercera persona y controlarás a una de las chicas, quien tendrá habilidades únicas para aniquilar a las alimañas, sin embargo, si utilizas las espadas, tendrás la función de reconocimiento de movimiento con los controles del Wii, así tú emularás las acciones reales para convertirlas a comandos que adopten tu personaje dentro de la historia. Además, si quieres hacer la historia aún más divertida, checa el modo cooperativo, así irás en equipo a patear traseros de zombi.



Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride (NDS)

Otra franquicia popular de Square-Enix es **Dragon Quest**, que ahora viene por una nueva entrega para el NDS, con toda la acción que hemos visto a través de los años y una calidad gráfica que realmente sorprende. De hecho, se trata de la primera versión que por obvias razones nunca llegó a América, por lo que tendrás una aventura única y con múltiples escenas de acción mientras recorres el mundo en busca de aventuras. Gráficamente fue rediseñado para adaptarse a los estándares de hoy en día, así como se hizo una perfecta traslación al idioma inglés que no pierde el sentido de las ideas.


CLUB NINTENDO
MEGAMAN 9
© 2008 Capcom


CLUB NINTENDO
MEGAMAN® 9
© 2008 Capcom